Ano I Número 3 450 Escudos

JOGOS VÍDEO

REVISTA INDEPENDENTE DE VÍDEOJOGOS

ALADDIN

O GÉNIO DA SEGA

Os melhores lançamentos

STRIKE COMMANDER - PC

SUPER MARIO ALL STARS

PINBALL FANTASIES - CD

SEWER SHARK - CD

THUNDERHAWK

SONIC SUPERSÓNICO

40 CASSETES VÍDEO

RESPONDE AS QUESTÕES... GANHA

00003
5 603461 999910

GOS ESPECTACULARES

O Sonic surge com novos movimentos, novas armas, novos inimigos (incluindo um Duplo do Sonic Cibernético).
Joga com o teu herói, e encontra a noiva que o fará perder a cabeça.
Aventura-te com o Sonic, porque a lenda continua.

SONIC CD

Toda a tecnologia da tua MEGA CD e a magia do Sonic juntos numa aventura 100% futurista, mais espectacular do que tudo! Enfrenta o Duplo Cibernético do Sonic e salva a sua noiva Amy das garras do Prof. Robotnik. Entra noutro mundo!

SEGA®

É MAIS FORTE QUE TU!

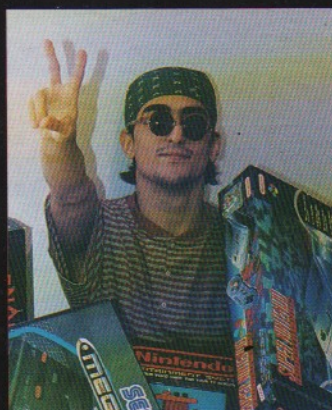
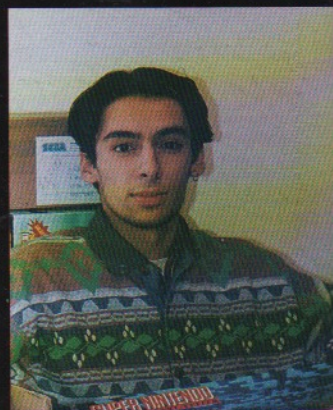
SUMÁRIO

NOVO ANO

Vamos abrir um ano novo, carimbado com o selo que garante a chegada constante de espectaculares jogos e novidades. A "Jogosvideo" vai apresentar tudo em primeira mão porque está sempre, sempre, sempre em cima de todos os acontecimentos que te interessam. Para já, este número de Janeiro inclui as secções que nos dão ânimo — aquelas secções que são exclusivamente feitas por vocês, e a que vamos chamar "Topa os Truques" e "Correio". E aproveitamos já para vos convidar a enviar-nos, logo que possam, o nome dos vossos jogos preferidos para fazermos a secção "Topa os Tops", que passará a ser para nós a tabela dos melhores jogos do mercado. E atenção, meninos, à novíssima página "Topa os Saldos" que vos oferece a possibilidade de anunciar vendas, trocas, compras, etc. que vocês queiram fazer. Só têm de enviar o cupão que inserimos já nesta edição. Não percam pitada.

OS NOSSOS ESPECIALISTAS

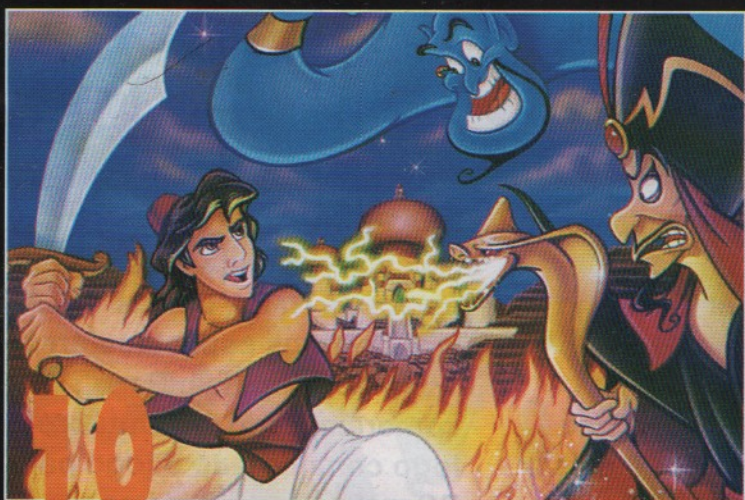
REPÓRTER X

KICKBOXER

O Reporter X é um homem com ideias feitas. Ele sabe do que gosta e não faz cerimónia para expressar as suas opiniões (que julga sempre geniais). Mas, afinal, acabámos por apanhá-lo em plena manobra de recuo. Pois não é que o nosso estimado especialista reconhece publicamente, algures entre as páginas 14 e 17 desta edição, que se enganava redondamente sempre que dizia mal dos jogos simuladores!!! Espantoso! Assim que viu as primeiras imagens de Thunderhawk as suas convicções sofreram violento abanão. Alguns minutos depois já se rendia... "Thunderhawk é espectacular", urrava ele. E até lhe aplicou o carimbo de JOGO TOTAL. O que nos vale é o Kickboxer — um homem imperturbável que vai equilibrando os desatinos desta casa. Nas calmas, ele aponta U.N. Squadron como o jogo de que mais gostou nesta edição. E toc!

Editor: Mega Press, Lda.
Direcção: Eduarda Pinto Leite
Chefia de Redacção: Luís Marques
Redacção: Alexandre Fonseca, Bruno Peneda, Fernando Paulo e Luís Marques
Fotografia: Ricardo Pereira
Desenho: Cláudia Mesquita
Maquetagem: Vanderley Mendonça
Direcção, Redacção e Publicidade
Rua Arqº Marques da Silva, 124 - 3º Dtº
4100 PORTO
Telf. 6008465/6/7 • Fax. 6008464
Selecção, Fotolitos e Montagem
Regional, Artes Gráficas e Publicidade
Impressão e Acabamento: Inova, Artes Gráficas
Distribuição: Vasp - Soc. de Transporte e Distribuição, Lda.

A revista "Jogosvideo" agradece a colaboração que a loja Peninha (Centro Comercial Dallas, Av. da Boavista, 4100 Porto) prestou para a elaboração deste número, através da disponibilização de material, jogos e informações.

DESTAQUES

14

Pontuação TOTAL para Thunderhawk, o simulador CD que revolucionou os conceitos do nosso analista

18

A magia das Mil e Uma Noites num jogo animado, com Aladino a lutar pela posse da namorada e da célebre lâmpada mágica

Notícias 4
Super Mário All Stars 6
Sewer Shark 8
UN Squadron 10
Super off Road 12
Tiny Toon 20
The Chessmaster 22
The Legend of Zelda 24
Streets of Rage II 25
Ultimate Soccer 26
James Bond 28
Darkwing Duck 30
Pinball Fantasies 31
D/Generation 33
Strike Commander 35
Topa os Truques 43
Topa os Tops 46
Quem ganhou a Mega CD? 48

MORTAL CÓDIGO

O prometido é devido. Para quem não o conhece, aí vai o famoso código para a versão Mega Drive/Sega de Mortal Kombat: quando aparecer o ecrã referente ao "código" ("the word 'code' has many..."), carrega no A, B, A, C, A, B, B. Assim accionas a versão real com efeitos de sangue e mortes espectaculares. Para a Game Gear, no fim do aparecimento do terceiro quadro de "code", carregas 2, 1, 2, baixo, cima. Pronto.

+ DE 95%

MUITO BOM

+ DE 90%

BOM

DE 70% a 89%

ACEITÁVEL

DE 60% a 69%

MAU

- DE 59%

"FRONTIER ELITE 2" O MELHOR DE SEMPRE

David Braben, o genial criador de "Elite 1", para Spectrum, voltou a lançar no mercado mundial mais um sucesso estrondoso agora em PC, com o "Frontier Elite 2", distribuido no nosso país pela Portidata.

Considerado pela crítica internacional como sendo "o melhor jogo espacial de todos os tempos", este "Elite 2" resulta de um apurado trabalho criativo que ocupou David Braben durante mais de cinco anos.

Estes dois jogos são, aliás, as duas únicas criações do autor, e ambas registaram verdadeiros estouros de vendas. O "Elite1" havia sido lançado em 1985 para o Spectrum.

Mas a Portidata teve, na época de Natal, outros lançamentos espectaculares. Além do "Jurassic Park", comercializado em Outubro e logo considerado o jogo para PC mais vendido até ao momento, aquela distribuidora lançou ainda "Mortal Kombat" (Virgin), com expectativa de vendas também muito elevadas, "Space Hulk" (logo esgotado) com tradições fortes no Amiga, e "Indy Car Racer" (Virgin), tido como o melhor jogo de corridas de automóveis.

"Elite 2" vai ser analisado por Alexandre Fonseca na nossa edição de Fevereiro.

VIDEOJOGOS QUASE FILMES

Os industriais norte-americanos de videojogos estão a estudar a eventualidade de classificar os seus produtos em função do nível de violência que cada jogo encerra.

Era inevitável que isto acontecesse, tendo em conta o realismo que os jogos estão a atingir.

Mais cedo ou mais tarde, cada cartucho (ou CD) que for posto à venda inclui uma targeta com a devida classificação. Tal e qual como nos filmes.

Esta medida destina-se a orientar os pais dos jovens videojogadores no momento da compra e vai dar resposta às crescentes queixas de associações de pais e consumidores que acusam a indústria de videojogos de utilizar cada vez mais cenas de violência e sexo.

Há dias, os respeitáveis membros do Senado norte-americano estiveram mesmo a visionar o realista "Night Trap" — jogo editado pela Sega, para a Mega CD, e já devidamente analisado na nossa edição anterior — com o objectivo de se familiarizarem com a actualidade dos videojogos.

SONIC E TAILS NOS CLUBES VÍDEO

Toda a gente já os viu na televisão, aos domingos de manhã, na RTP 1. São o Sonic, o Tails e o malvado Robotnik, envolvidos em complicadas aventuras. Sonic escapa sempre das piores alhadas, desenvolvendo velocidades supersónicas, o pequeno Tails não o larga e o feio Robotnik nunca desiste de fazer a vida negra aos dois heróis.

Para quem não gosta de perder pitada dos assuntos que envolvem estes artistas da Sega, existe agora a alternativa de alugar as respectivas cassetes nos clubes vídeo.

No Natal, saiu a primeira cassete com dois episódios — o Sonic Supersónico, uma edição Ecovídeo. Prevê-se que venham a ser lançadas mais três ou quatro cassetes nos próximos meses.

A criação destes desenhos animados resulta da colaboração entre a Dic Animation City, a Sega of America e a Bohbot Lommun, Inc.

Entretanto, mantem-te atento à RTP 1, nos domingos de manhã, porque o Sonic e o Tails vão continuar a aparecer.

TORNEIO DE VIDEOJOGOS: VITÓRIA FOI PARA GAIA

César Roberto Correia Santos, de 13 anos, residente em Valadares (Vila Nova de Gaia) foi o brilhante vencedor da terceira e última eliminatória do Torneio de Videojogos da Sega/Troféu Trinaranjus, que no passado dia 16 de Dezembro foi gravada nos estúdios da RTP1, em Lisboa.

Eram quatro os jovens videojogadores classificados para a final: Nelson Medeiros, de 13 anos, de Vila Franca de Xira, Filipe Alexandre Martins Torres, de 16 anos, de Odivelas, Tiago André Araújo da Nova, de 13 anos, da Póvoa de Varzim, e César Roberto, que se sagraria vencedor absoluto no confronto de "Street Fighter II".

Mais de 1600 videojogadores haviam disputado no Porto a segunda eliminatória do 1º Campeonato Nacional de Videojogos/Troféu Trinaranjus.

Com idades entre os 4 e os 40 anos, os participantes tiveram de disputar um total de seis jogos da Sega — tal como já havia acontecido no Pavilhão do Almada, em Lisboa. Eram eles o "F1/Circuito do Estoril", "Sonic 1", "Sonic 2", "Jurassic Park", "Cool Spot" e "Mortal Kombat", este último apenas disponibilizado aos quatro finalistas de cada eliminatória que se defrontaram no sistema de todos contra todos.

O vencedor absoluto ganhou o Troféu Trinaranjus, uma Mega CD e um videogravador. Os restantes participantes levaram uma Mega Drive e um videogravador (2º classificado), uma Game Gear (3º) e uma Master System II (4º).

O Torneio foi organizado pela Sosport.

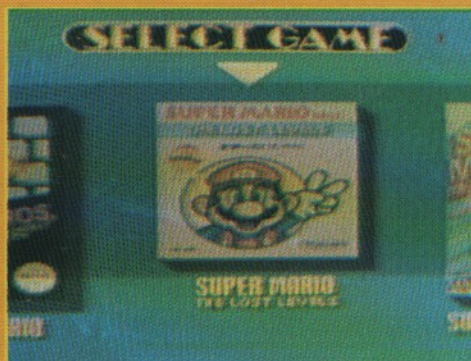
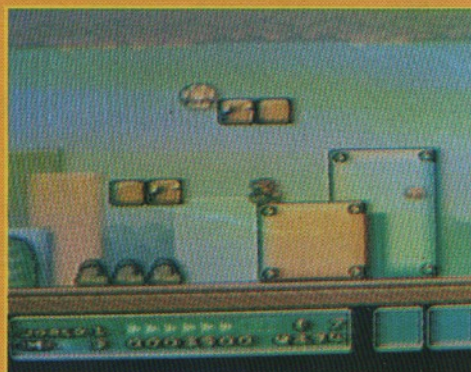
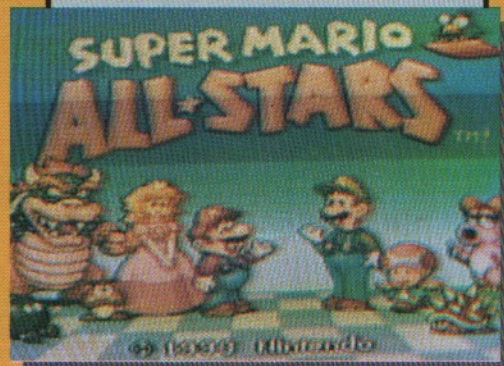
MARIO SUPER STAR

Depois do enorme sucesso que obteve entre os jogos de plataformas, eis que nos surge o Super Mario All Stars que é, nem mais nem menos, a compilação dos jogos Super Mario Bros1, 2 e 3 com a novidade Lost Levels em versão especial do Super Mario Bros, mas mais difícil. Foi essa dificuldade que levou a que lhe acrescentassem um sistema que te permite gravar qualquer nível.

Tens duas possibilidades para jogar este cartucho. A primeira é o Mario Game e a segunda o Luigi Game. A vantagem é que ao escolheres o Luigi Game poderás saltar mais alto que o Mario mas, em contrapartida, demorarás mais tempo a parar. A escolha é tua.
Esta compilação foi feita a partir dos jogos da consola Nes. A conversão resulta em jogos semelhantes aos originais mas com melhorias nas cores, nos gráficos e no som.
Tudo isto poderás encontrar num único cartucho denominado Super Mario All Stars para a Super Nintendo. Lost Levels apenas existia no Japão mas agora surge em toda a Europa.

PARA APRECIADORES

Recomendo este jogo particularmente a todos os apreciadores de jogos de plataformas, pois encontrarão neste cartucho os melhores exemplares do género em versão Super Nintendo.
A adaptação (ou conversão) dos jogos da Nes para a Super nintendo foi bem conseguida. As melhorias introduzidas tornaram estes jogos ainda mais aliciantes e cheios de diversão.

Kickboxer

SUPER NINTENDO

SUPER MARIO ALL STARS

Tipo: plataformas
Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de níveis: 4 jogos
Nº de continuações: grava
Dificuldade: digna de um grande jogo
PVP: 14.900$00

GRÁFICOS	90%
SOM	91%
JOGABILIDADE	92%
TOTAL	91%

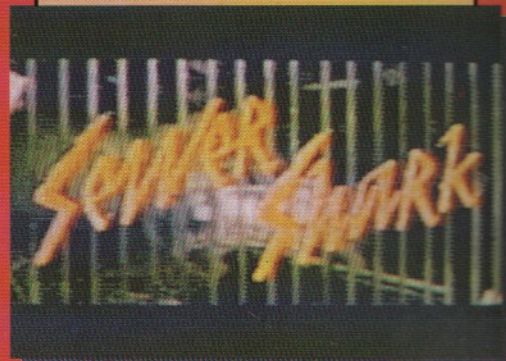
ACÇÃO NOS ESGOTOS

Estamos a viver no futuro e coisas estranhas passam-se nos esgotos da cidade. Uma equipa especializada na condução de naves exterminadores nos esgotos havia enfrentado sérios problemas em deter os parasitas que lá pululam. Num grupo de elementos frios, como é o dos pilotos de "Sewer Shark", um novo piloto (tu!) nunca é benvindo, principalmente se acaba de sair da Academia de Treino. No cenário inovador que serve o desenrolar do jogo, tu não podes imaginar o que te espera. Os esgotos estão infestados de roedores gigantes e famintos. Por isso, quando tentares atravessá-los para alcançar o teu objectivo, tem cuidado porque "eles" estão lá para te comer. De resto, "pretend it's a game!"

CHAMEM O MARIO

Este jogo vem dar continuidade à saga dos espectaculares CD's interactivos.
Quando deparo com um jogo como este tenho sempre dificuldade em pontuar o item dos gráficos pelo facto de não serem "gráficos" mas sim digitalizações. Na apreciação global, trata-se de um jogo muito interessante que tem apenas o senão da jogabilidade retirar liberdade ao jogador. Eu explico: durante todo o jogo, tens de seguir as indicações que te são dadas. Se não o fizeres... BUM!!! És história. Ah! Já me esquecia deste último conselho. Se tiveres dificuldade em limpar os esgotos com a nave, chama o Mario... Ele é canalizador.

Reporter X

MEGA CD

SEWER SHARK/ SONY IMAGESOFT

Tipo: acção/interactivo

Nº de jogadores: 1

Nº de níveis:

Nº de continuações:

Acesso CD: rápido

PVP: 14.300$00

GRÁFICOS	97%
SOM	93%
JOGABILIDADE	90%
TOTAL	93%

PILOTOS INDOMÁVEIS

Um ano tinha já passado desde que uma armada de mercenários atacou o reino de Aslan, destruindo tudo à sua frente.
Os mercenários eram comandados por traficantes de armas do Projecto 4 e tinham conseguido obter o controle de todas as áreas do país. Todas? Não! A área 88 é uma pequena faixa de deserto onde a esperança do povo de Aslan é a última a morrer.
Nesta área encontram-se os melhores pilotos aviadores do país — o esquadrão U.N. — que aguarda há longos meses o momento certo para iniciar o ataque às forças do Projecto 4.
O momento chegou e cabe-te a ti destruir as forças inimigas.

EMOÇÕES FORTES

U.N. Squadron é um jogo aliciante, graficamente bem elaborado, onde a única coisa que falha é o som, a que falta vivacidade para tornar o cartucho mais emocionante e divertido.

Kickboxer

Como ajuda ao teu objectivo, poderás escolher o teu piloto entre três possíveis: Greg Gates, natural de Copenhaga (Dinamarca), e anteriormente instrutor de pilotos da NATO; Mickey Scymon, natural de S. Francisco (Califórnia), e ex-piloto da US Navy no Vietnam, capaz de lidar com todo o tipo de armas; e Shin Kazama, nascido em Tóquio (Japão), o ás do esquadrão U. N.
Além disto, poderás comprar aviões e armamento, mas para isso terás de fazer muitos estragos nas forças inimigas, pois por tudo o que destruires receberás dinheiro para fazeres compras.
Este jogo explora as tuas capacidades de piloto numa guerra onde apenas os melhores sobrevivem.

SUPER NINTENDO

U.N. SQUADRON/ CAPCOM

Tipo: acção

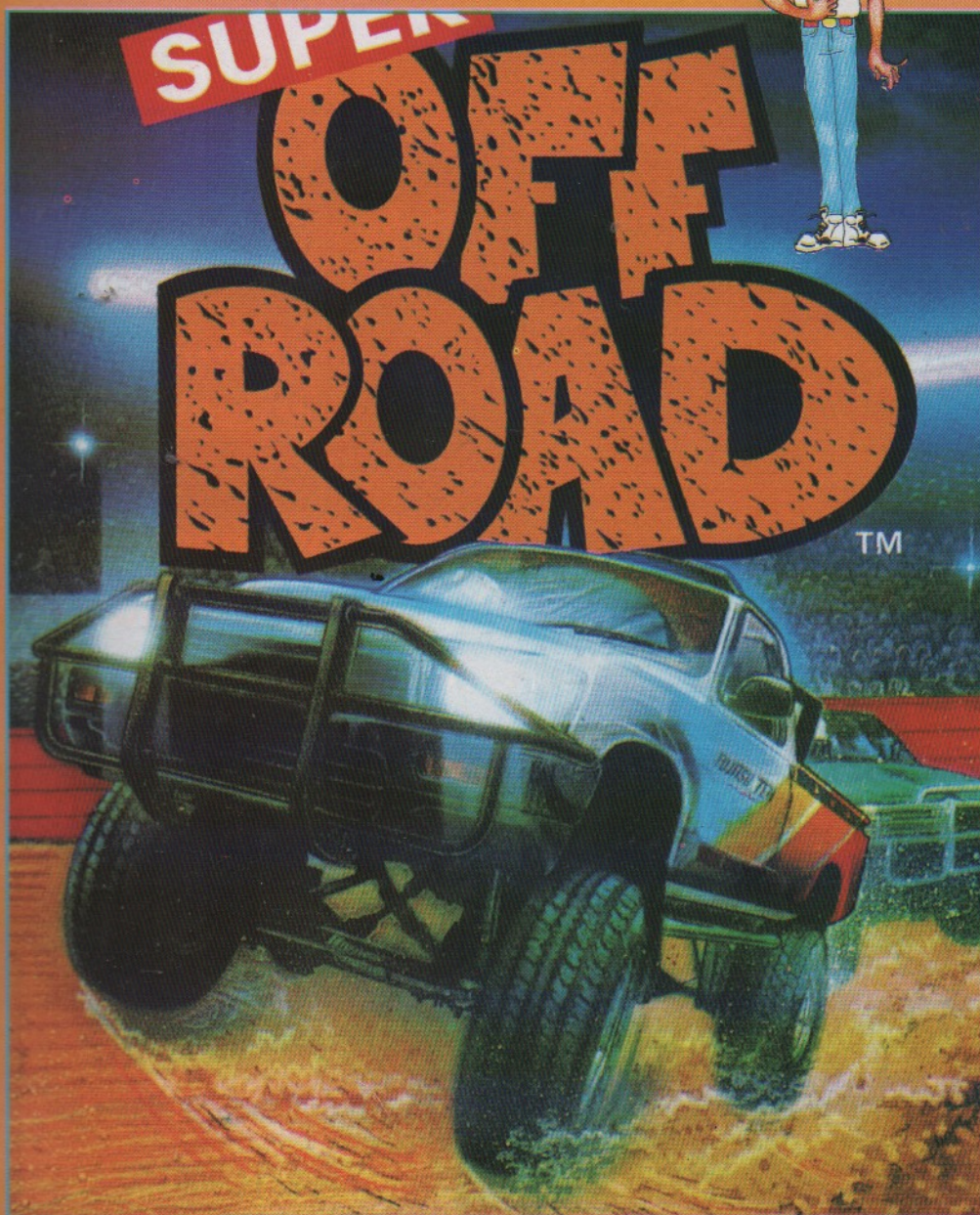
Nº de jogadores: 1

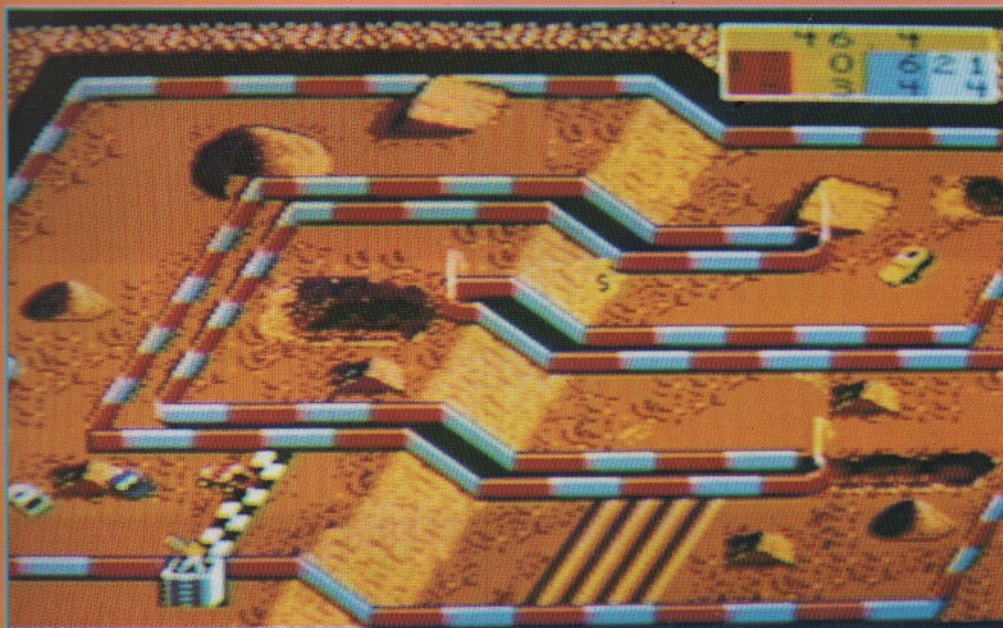
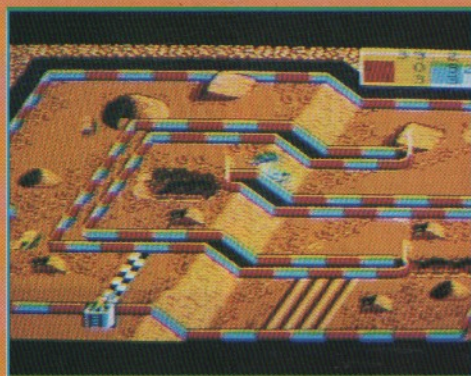
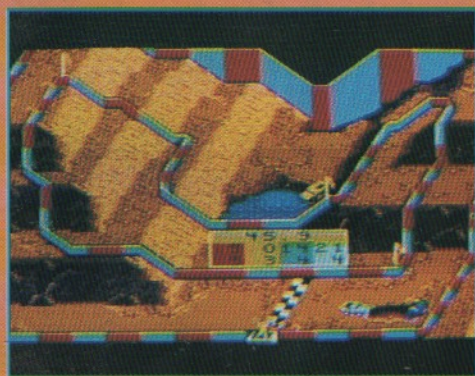
Nº de níveis: suficientes

Nº de continuações: 3

Dificuldade: à altura

PVP: 14.900$00

GRÁFICOS	90%
SOM	87%
JOGABILIDADE	89%
TOTAL	89%

DIVERSÃO SOBRE RODAS

Super Off Road já se tornou um jogo mítico em todos os sistemas existentes. Agora é a vez de ele fazer história na Master System. Não fugindo à versão original, este jogo tem todos os ingredientes para prender qualquer jogador ao ecrã.
Toda a sua acção se desenrola em pistas de automóveis 4x4, com provas compostas por várias voltas e com adversários cotados entre os melhores da modalidade.
Para não perderes qualquer crédito terás que chegar sempre em primeiro lugar. Durante a corrida terás a oportunidade de aplicar

os nitros (nitros esses que poderás comprar na Loja dos Acessórios que tem muitas outras coisas) para te destacares daquele adversário mais incómodo.

Chegou a hora dos pilotos possuidores de Master System calcarem o acelerador, porque a corrida está a começar.

JOGABILIDADE VENCEU

Quem estiver familiarizado com este jogo poderá constatar que esta conversão está fiel aos originais e é bastante jogável. Tendo como maior atractivo a sua jogabilidade, o jogo está um pouco desfalcado de qualidade gráfica e sonora. Mesmo assim, não deixa de ser um bom jogo, totalmente recomendável aos amantes da velocidade.

Reporter X

MASTER SYSTEM

SUPER OFF ROAD/ VIRGIN

Tipo: desporto

Nº de jogadores: 1 ou 2

Nº de níveis: vários

Nº de continuações: 2

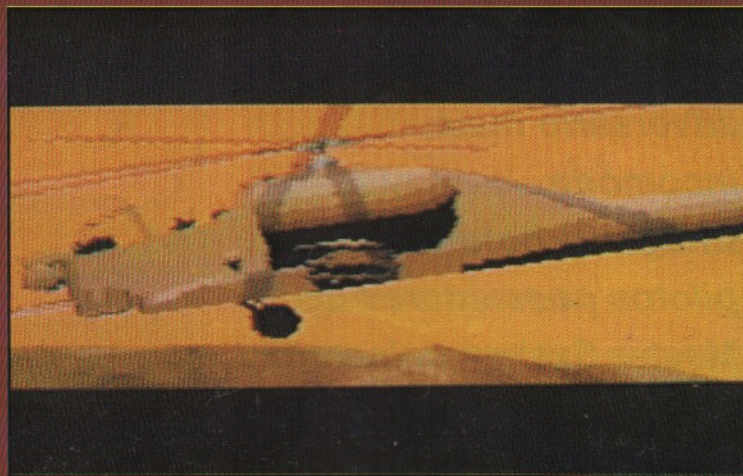
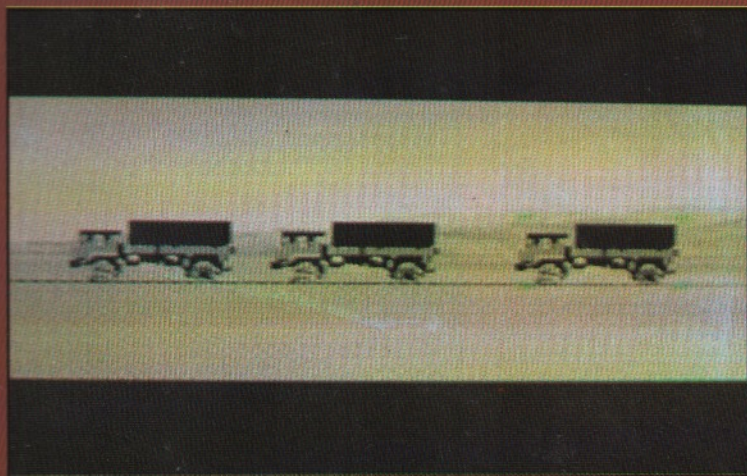
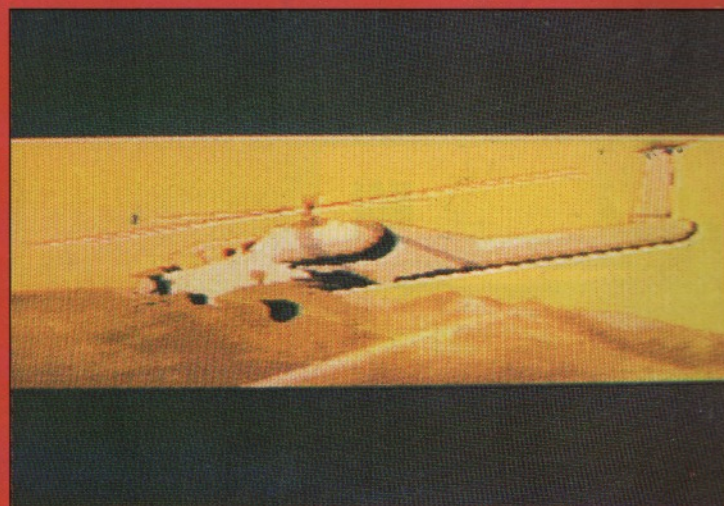
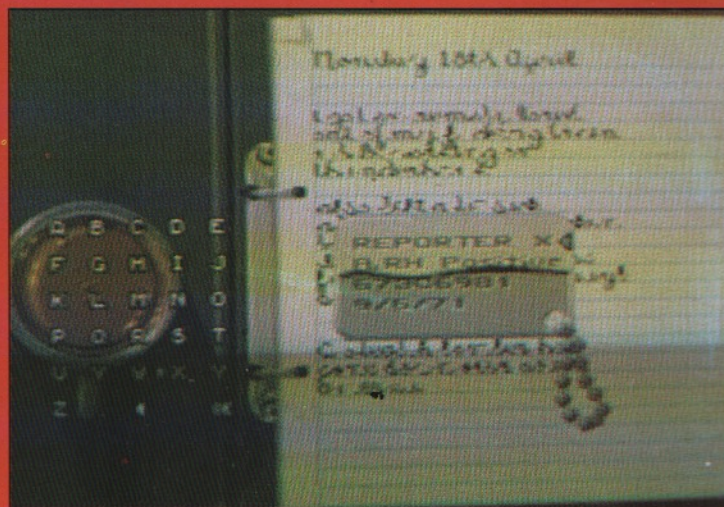
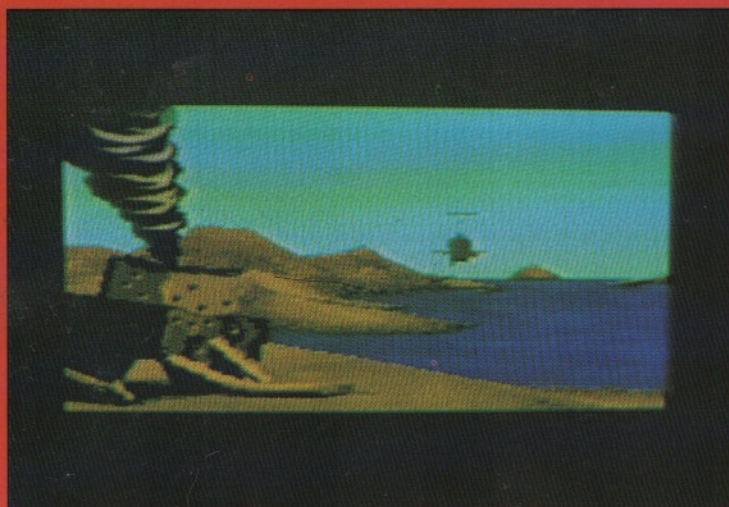
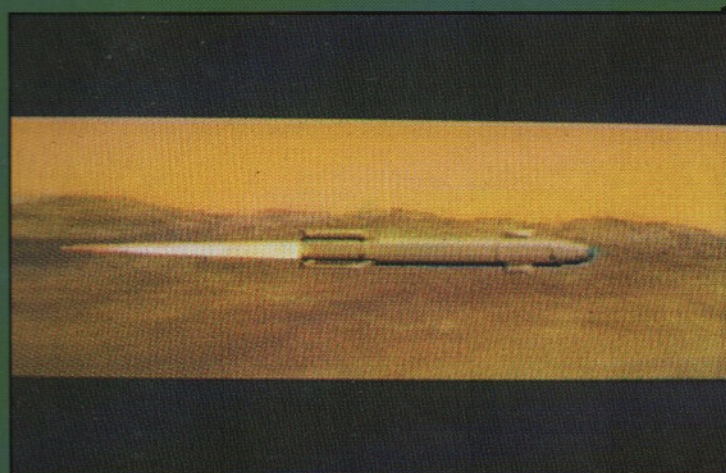
PVP: 10.900$00

GRÁFICOS	79%
SOM	78%
JOGABILIDADE	81%
TOTAL	79%

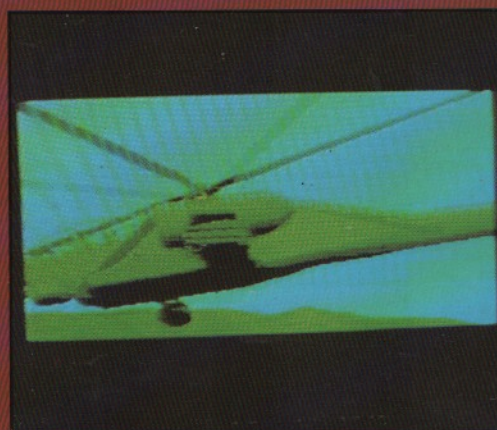
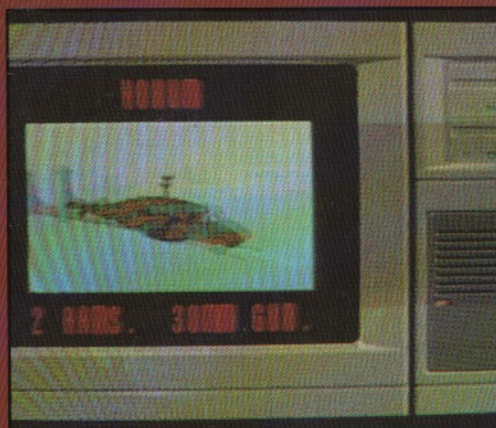
JOGO TOTAL

THUNDERHAWK

O CONFRONTO COMEÇOU

O estilo de jogo aqui abordado — simulador — tem sempre espaço nas grandes máquinas de jogos. No caso da Mega CD, não tardou a aparecer, pela mão da Core. Thunderhawk apareceu no mercado, pela primeira vez, na versão para Amiga.

Tratando-se da simulação da pilotagem de um "heli", temos a possibilidade de fazer rotações aéreas, parar no ar e voar para trás em movimentos muito reais e agradáveis à vista.

O jogo é composto por 48 missões levadas a cabo em 10 locais diferentes do mundo. O único objectivo final de cada missão é o de aniquilar o inimigo. Cada operação requer toda a tua astúcia na pilotagem e no manejamento do gatilho. Estou certo de que este jogo vai ficar na história dos simuladores. Por isso, se és apreciador deste tipo de jogos, não o percas de vista...

OK! RENDO-ME...

Devo confessar-vos que não sou um grande apreciador de simuladores. É verdade. Mas desta vez fui mesmo obrigado a converter-me porque este é muito bom e totalmente diferente de todos os que já vi.
Sem estar apetrechado das já tradicionais opções — estilo levantar rodas para dentro, rodas para fora ou aterragens complicadas — acho que ele é, mesmo assim, um jogo muito completo e, acima de tudo, muito objectivo.
De realçar o elevado realismo, presente em todos os movimentos.

Reporter X

MEGA CD

THUNDERHAWK/ CORE

Tipo: simulador

Nº de jogadores: 1

Nº de níveis: 10

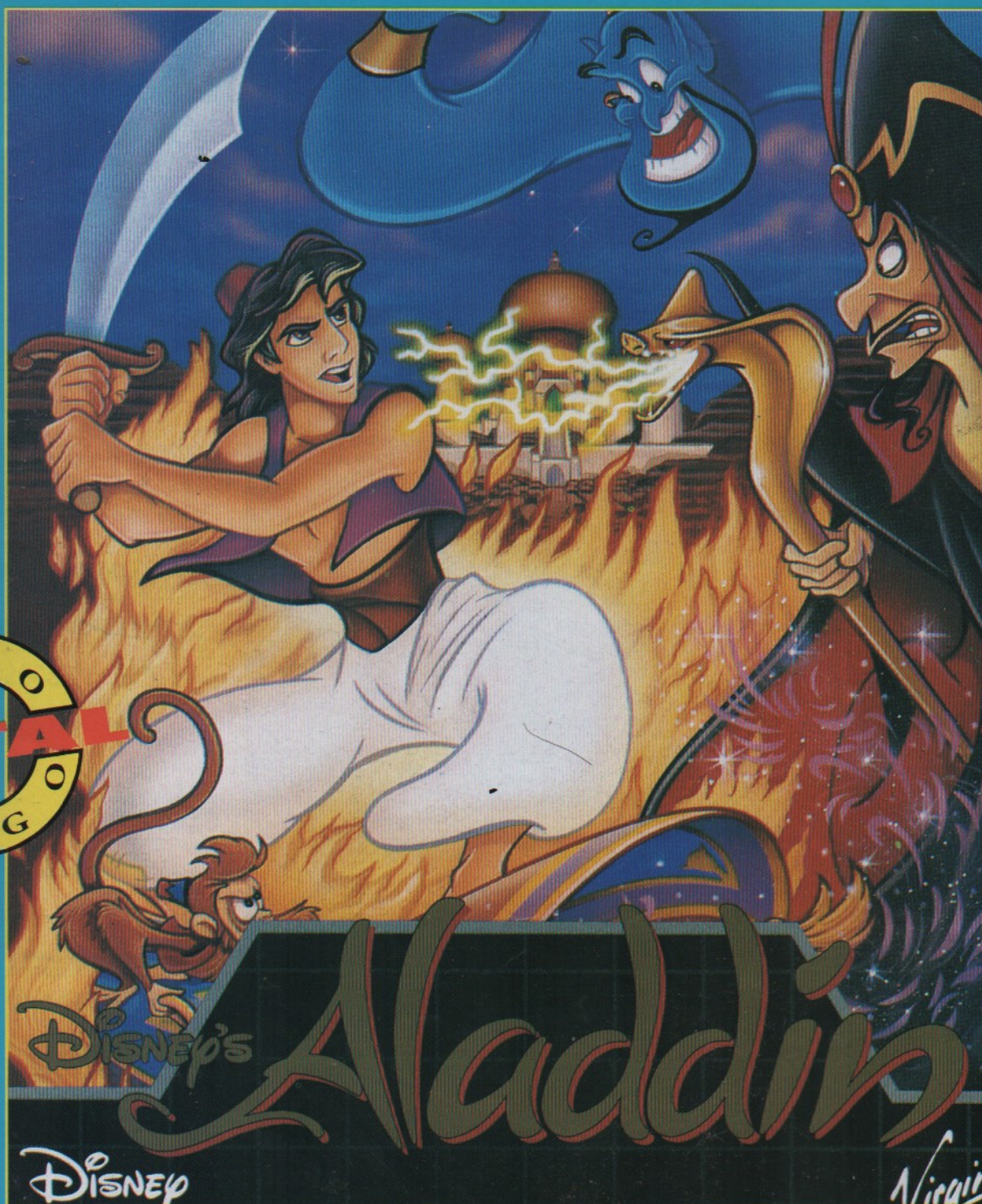
Nº de continuações: passwords

Acesso CD: normal

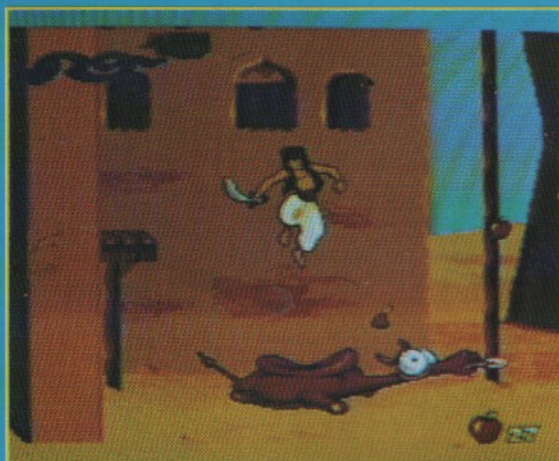
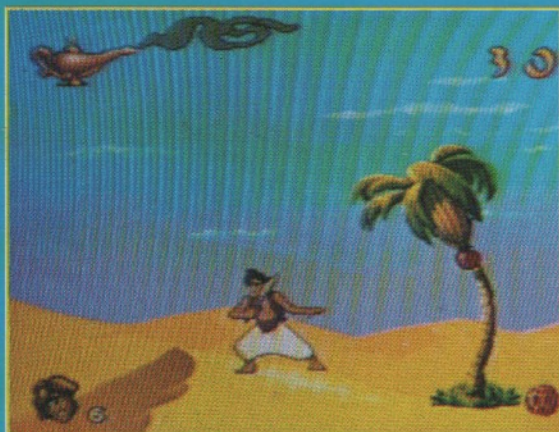
PVP: 11.300$00

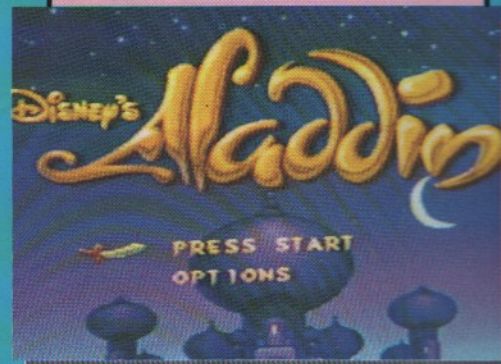
GRÁFICOS	90%
SOM	95%
JOGABILIDADE	90%
TOTAL	95%

UM JOGO MÁGICO

Quem não ouviu falar das Mil e Uma Noites? E do rapaz que encontrou uma lâmpada mágica que lhe concedia desejos?

DESENHOS ANIMADOS NA MEGA DRIVE

Se me pedissem para definir este jogo numa palavra, eu responderia apenas: GENIAL! Faltava um jogo de plataformas como este na Mega Drive, cheio de movimento, acção, interesse, qualidade, com personagens que ultrapassam a definição gráfica, transformando-se em verdadeiros desenhos animados. A história prende qualquer um ao TV por horas a fio. Mas, tirando o aspecto gráfico, são sem dúvida os items Som e Jogabilidade que transformam este jogo num dos melhores do seu género.

Reporter X

Bom. Os que não conhecem estes contos clássicos encontrarão aqui uma oportunidade de os viver com o melhor realismo que um desenho animado proporciona.
Eis a história: Jaffar, o malvado sultão, rapta a amada de Aladdin e leva-a, juntamente com a miraculosa lâmpada, para o seu castelo secreto. O nosso herói não hesita em ir ao encontro de Jaffar para resgatar o seu amor e a lâmpada.
É aqui que a tua missão começa, às portas de Bagdad, no meio de ladrões, faquires e encantadores de serpentes. A tua aventura vai desenrolar-se por mais sete locais diferentes, passando por grutas aterrorizantes e desertos cheios de perigos, até chegares finalmente ao castelo do teu inimigo Jaffar.
Como todas as histórias de amor, esta também acaba por ter o seu final feliz — se tu venceres todos os inimigos de que falei e mais umas quantas armadilhas para que Aladdin se possa encontrar com a sua bela namorada.

MEGA DRIVE

ALADDIN/VIRGIN

Tipo: plataformas

Nº de jogadores: 1

Nº de níveis: 8

Nº de continuações: 1 ou 2

PVP: 11.700$00

GRÁFICOS	96%
SOM	94%
JOGABILIDADE	96%
TOTAL	95%

O COELHO CHEGA À NES

Eis-nos, uma vez mais, na Looniversidade de Acme onde os habitantes de Acme Acres estão desolados porque o malvado Montana Max raptou a Babs Bunny. Tudo porque Buster Bunny ganhou o Prémio do Melhor Estudante no Festival de Animação.

CURTIDO E DIVERTIDO

Uma vez mais damos os parabéns à Konami pela elaboração deste jogo para a NES. Graficamente, o jogo está ao nível da consola. O som e a jogabilidade estão razoáveis.

Kickboxer

NES

TINY TOON ADVENTURES

Tipo: plataformas

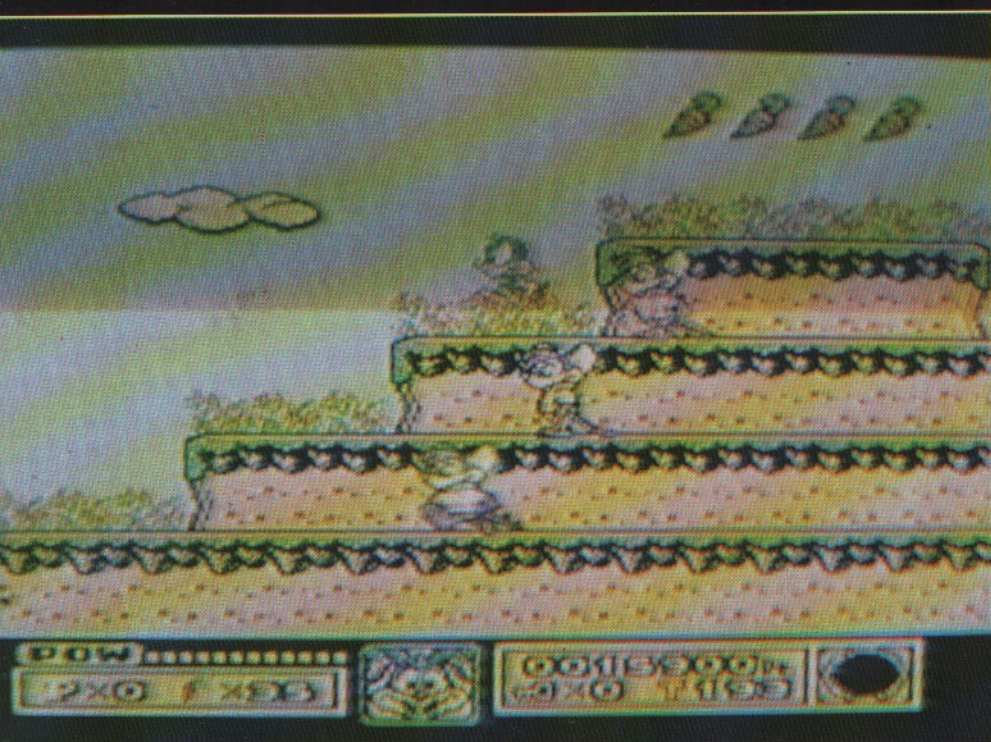
Nº de jogadores: 1

Nº de níveis: 6

Nº de continuações: suficientes

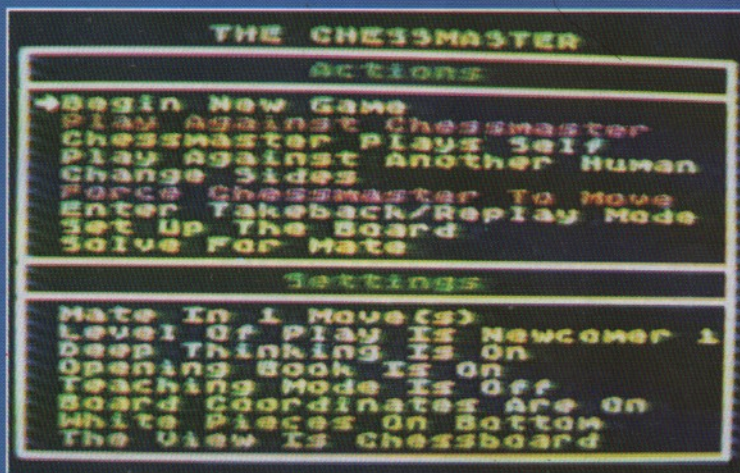
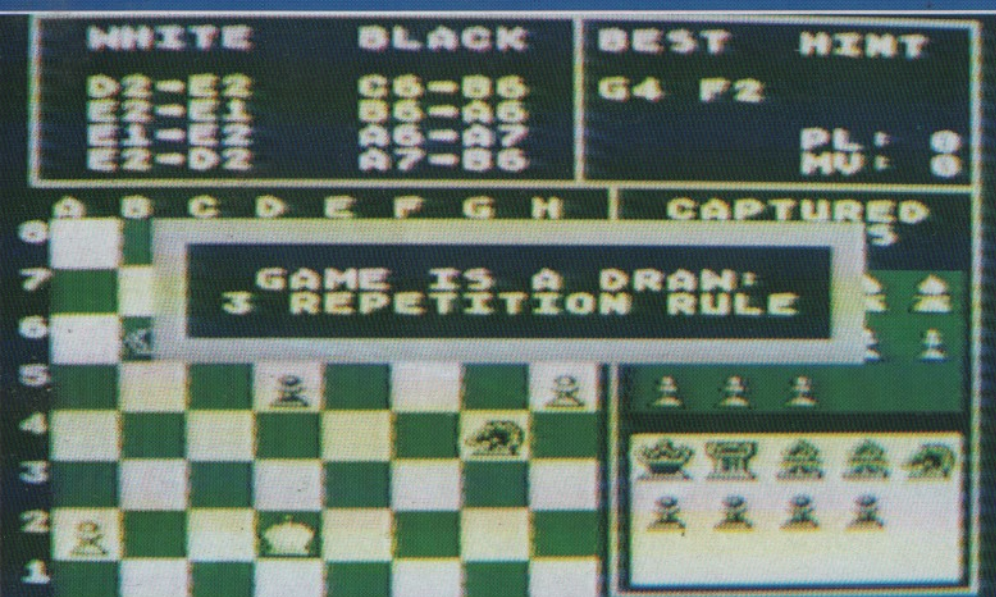
Dificuldade: progressiva

PVP: 11.400$00

GRÁFICOS	87%
SOM	85%
JOGABILIDADE	86%
TOTAL	86%

Todos os anos o Montana Max tenta subornar o júri e este ano não foi excepção. Tal como nos anos anteriores, ele não teve êxito e, cheio de inveja, Montana Max decide vingar-se, raptando Babs Bunny quando ela vai a caminho de casa de Buster Bunny para o cumprimentar pela sua vitória.
Babs Bunny é levada para a mansão de Montana Max que pretende transformá-la numa estrela para mostrar o seu triunfo. Ele comprou uma estação de TV e fez um discurso a todos os habitantes de Acme Acres. Buster Bunny já estava quase a desistir quando surgem os seus amigos Plucky Duck, Dizzy Devil e Furrball para o ajudarem a resgatar Babs Bunny das garras de Montana Max.
Vai jogar e ajuda a salvar a coelhinha.

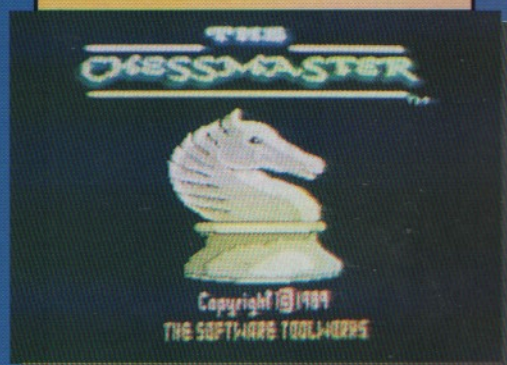
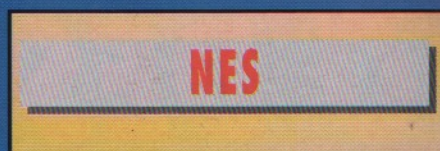
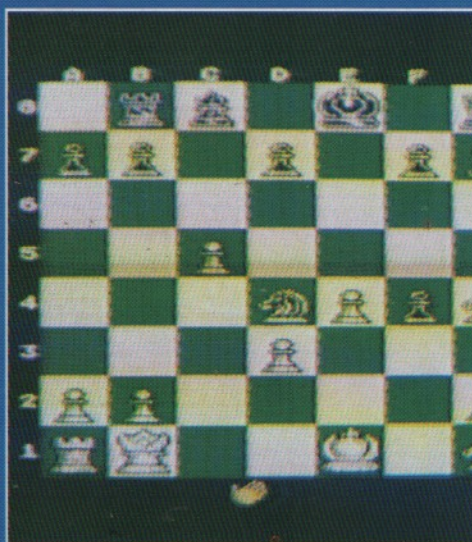
THE CHESSMASTER

JOGO DE MESTRES

Muitos de vós já pensaram em ser mestres de xadrez. Pois se não pensaram vão ter agora a oportunidade de o ser neste jogo da Nintendo para a Nes.

Do jogo não há muito para dizer, à parte as opções, que são bastantes. Por exemplo, podes jogar contra o Chessmaster em 16 níveis de dificuldade (no princípio, aconselho-te a jogares nos níveis de "newcomer 1 ou 2" que são adequados a principiantes); podes jogar contra um amigo ou mudar de lado em qualquer altura do jogo; quando o Chessmaster estiver a pensar, podes forçá-lo a jogar; podes ver a repetição de todas as jogadas feitas até à altura. Podia enumerar-te as outras opções que há mas essas deixo para tu próprios descobrires. The Chessmaster é um bom jogo para quem gosta de xadrez. Para aqueles que não apreciam, não custa nada experimentar.

XEQUE-MATE

Os gráficos deste jogo não merecem grande referência porque são muito simples. O som é quase inexistente e a jogabilidade não tem nada que saber.
Mas, na minha opinião, não se pode pedir muito mais a um jogo de xadrez.

Kickboxer

NES

THE CHESSMASTER

Tipo: diversão

Nº de jogadores: 1 ou 2

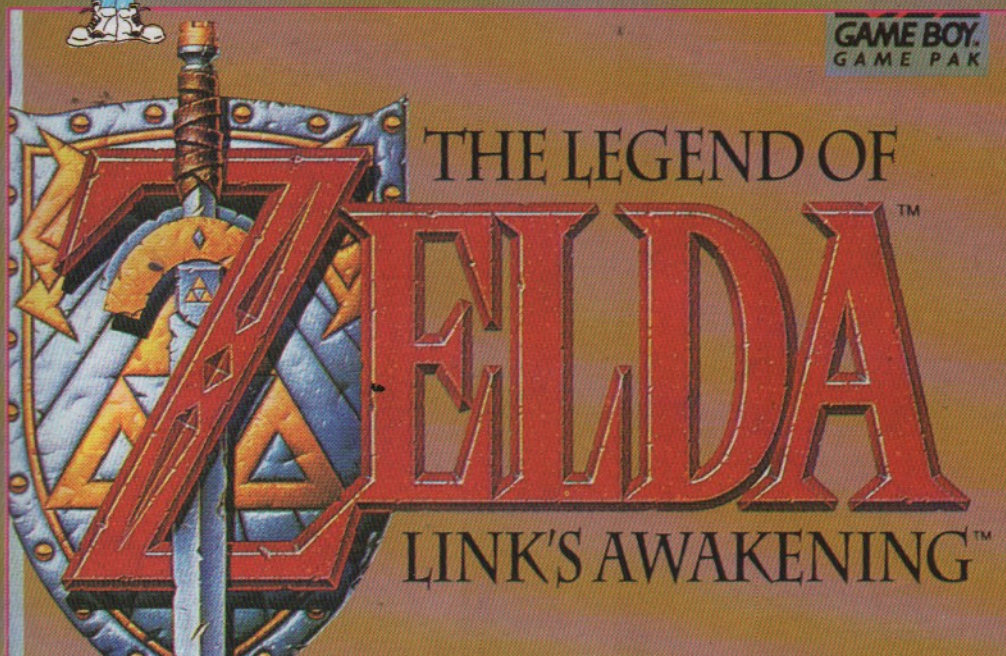
Nº de níveis: 16

Nº de continuações: não tem

Dificuldade: bastante

PVP: 9.500$00

GRÁFICOS	79%
SOM	70%
JOGABILIDADE	75%
TOTAL	75%

O DESPERTAR

O nosso herói viaja de barco, quando surge uma forte tempestade, em pleno alto-mar. O navio em que ele se encontra é atingido por um raio e começa a afundar-se. O nosso herói é projectado pela borda fora, cai ao mar e perde os sentidos. Assim começa esta aventura.

Quando acorda do desmaio, ele dá consigo deitado na praia de uma ilha e encontra ao seu lado uma rapariga. Ela chama-se Marin e explica-lhe como ele tinha ido parar àquela ilha, chamada Koholint.

Mas a ilha é muito estranha, devido ao gigantesco ovo que se encontra pousado no topo de uma montanha situada bem no centro da ilha. As lendas contavam que no interior do ovo havia uma criatura mística, adormecida, denominada Wind Fish.

O nosso herói, curioso, parte à procura da sua espada e do resto do equipamento para se lançar nesta nova aventura.

GAME BOY

THE LEGEND OF ZELDA/ LINK'S AWAKENING

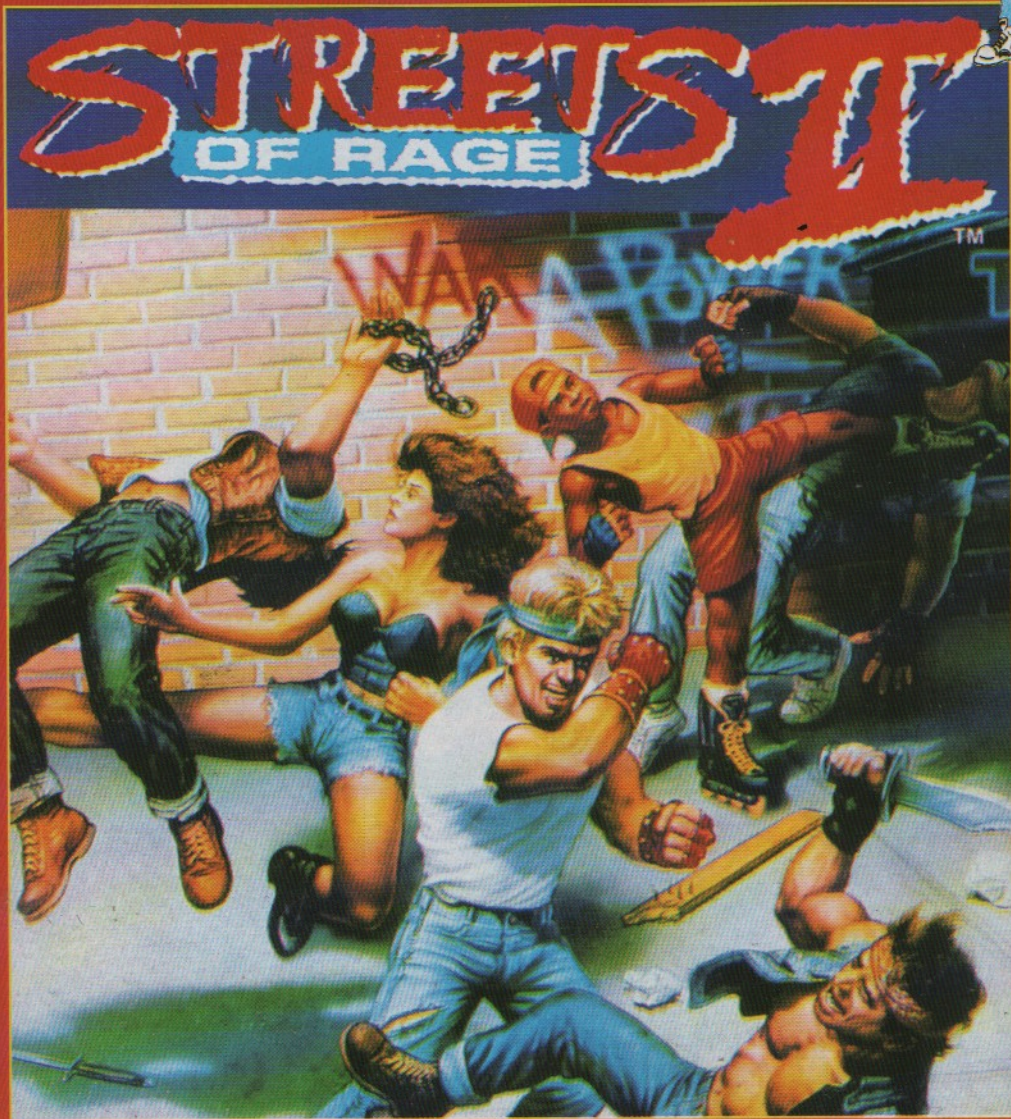
Tipo: aventura
Nº de jogadores: 1
Nº de níveis: não tem
Nº de continuações: grava
Dificuldade: boa
PVP: 8.600$00

GRÁFICOS	80%
SOM	80%
JOGABILIDADE	80%
TOTAL	80%

DIVERSÃO ASSEGURADA

O jogo está bem elaborado. Contudo, se graficamente não se podia pedir melhor, penso que o som devia ter saído bem melhor. Contudo, ele vai, sem dúvida, divertir-te bastante. Não tentes acabá-lo num só dia porque podes gravar quando não te apetecer jogar mais. Assim, terás jogo para muito tempo.

Kickboxer

MR. X VOLTOU

GAME GEAR

STREETS OF RAGE II/SEGA

Tipo: acção
Nº de jogadores: 1 ou 2 (gear to gear)
Nº de níveis: 8
Nº de continuações: 3
PVP: 9.600$00

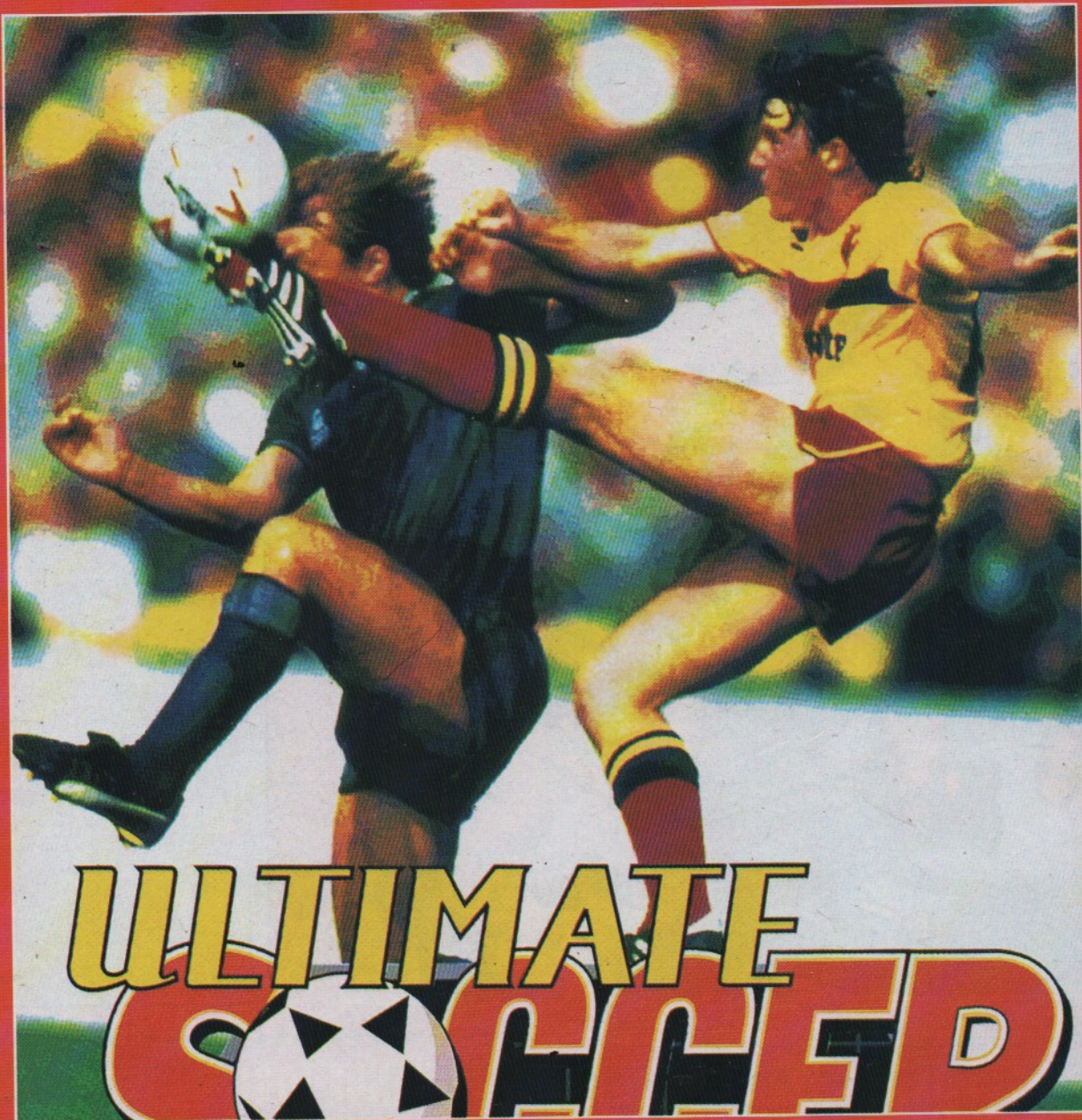
GRÁFICOS	87%
SOM	85%
JOGABILIDADE	87%
TOTAL	86%

Foi exactamente há um ano que Axel, Blaze e Adam expulsaram Mr. X da cidade. Desde então, Adam voltou a para a Polícia e os seus colegas, Axel e Blaze, mudaram-se para para outra cidade com o objectivo de iniciarem vida nova. Para comemorar a vitória sobre Mr. X eles decidiram encontrar-se num bar para relembrar o feito. Mas Adam não comparece — algo lhe acontecera. A sua demora faz com que os amigos se dirijam a sua casa. E quando lá chegam encontram o caos. O que dantes era uma casa é, agora, um monte de ruínas. Quando entram, encontram o irmão de Adam com uma foto na mão, que a entrega logo.para eles verem o que havia acontecido a Adam. A imagem mostra Adam todo acorrentado, ao lado de um vulto desagradavelmente famliar... Mr. X estava de volta! Uma vez mais, eles vêem-se obrigados a lutar contra os homens de Mr. X para libertar a cidade do Mal.

UM GRANDE JOGO EM PONTO PEQUENO

Um dos jogos míticos da Mega Drive foi agora lançado na versão Game Gear.
Todas as qualidades demonstradas na versão maior estão aqui presentes, só que em ponto pequeno.
Este cartucho tem a três principais qualidades técnicas muito bem trabalhadas.
Não tendo merecido das cotações mais altas, este cartucho acaba por ter o valor de outros de grandes percentagens. Um jogo obrigatório para os possuidores de Game Gear.

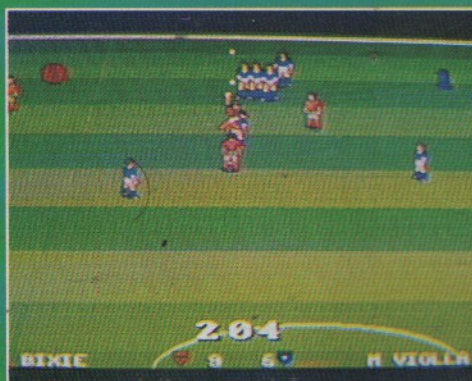
Reporter X

VIVA O DESPORTO REI

Jogos de football não faltam na Mega Drive, mas só alguns têm qualidade suficiente para honrar o jogo que apresentam.
Ultimate Soccer é, sem dúvida, uma das melhores versões existentes no mercado, não pela sua qualidade técnica, mas devido à vasta variedade de opções existentes.
Este jogo oferece-nos uma panorâmica vertical que oferece uma nova perspectiva aos jogos de foot para Mega Drive.

GRANDE GOLO DA SEGA

Ultimate Soccer veio para ficar e ser lembrado como um dos melhores do seu género.
Não sendo muito rico no aspecto gráfico e sonoro, ele vale sobretudo pela sua imensa jogabilidade que está traduzida no item de opções.
Por isto, e muito mais, este cartucho garante ao jogador muito tempo de diversão.

Reporter X

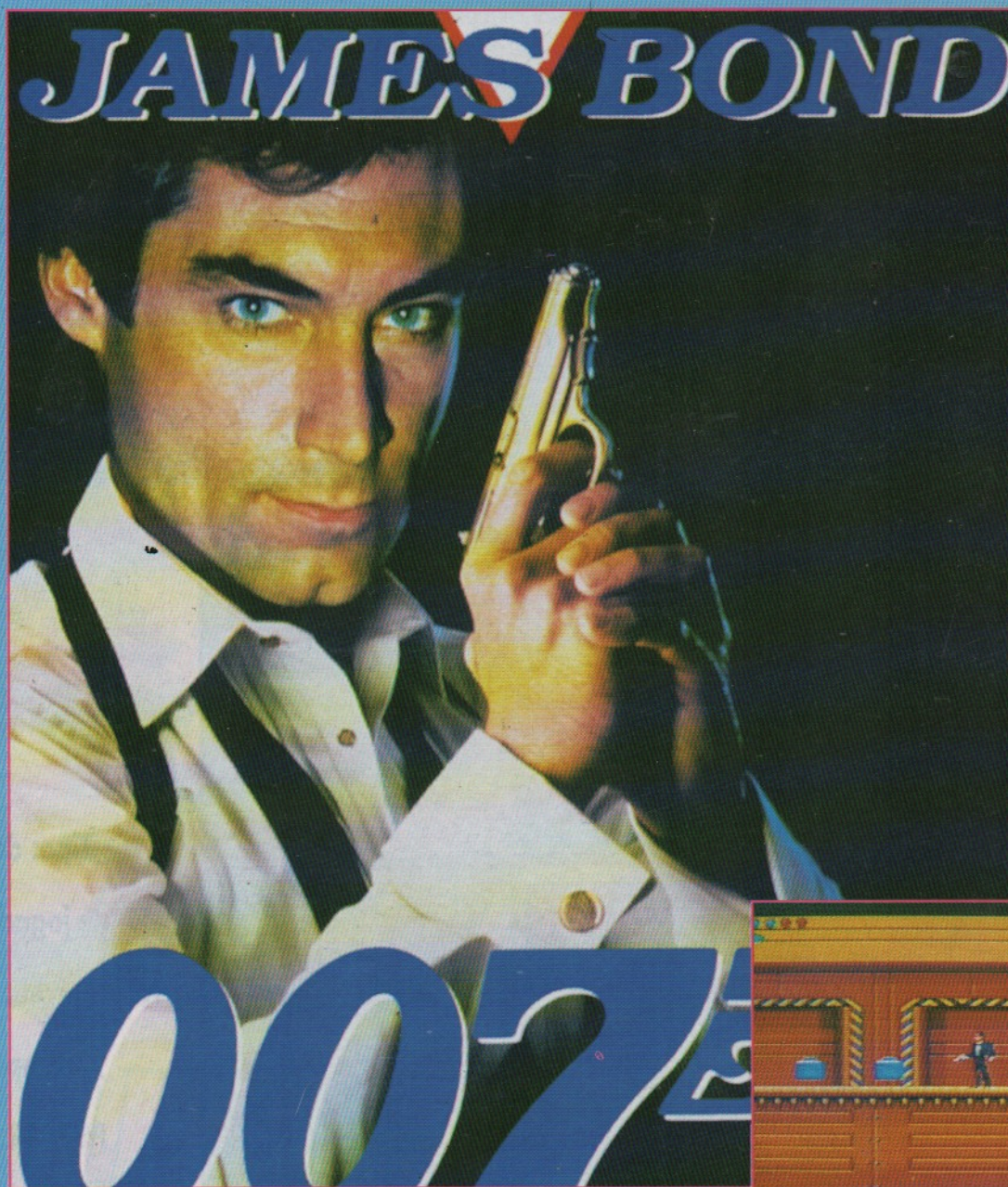
O cartucho dá-nos como competição três torneios — eliminação directa, campeonato ou a Taça do mundo — sendo cada um diferente dos outros. Basicamente, Ultimate Soccer reúne todas as boas qualidades dos outros cartuchos, ganhando uma posição muito favorável para fazer frente ao Super Kick Off. Para terminar a minha intervenção dou-vos uma notícia de última hora: um novo jogo de football, da autoria da conceituada Electronic Arts, acaba de ser lançado nos mercados internacionais. Chama-se Fifa International Soccer e garanto-vos que vai dar muito que falar.

ULTIMATE SOCCER/SEGA/ RAGE SOFTWARE

Tipo: desporto

Nº de jogadores: 1ou 2

Nº de níveis: depende da competição

PVP: 11.700$00

GRÁFICOS	85%
SOM	76%
JOGABILIDADE	90%
TOTAL	84%

BOND... JAMES BOND

Um terrível plano contra a humanidade está a ser armado pelo professor Greylen e só há um agente em todo o mundo capaz de o deter. Seu nome é Bond... James Bond.

Os serviços secretos detectaram algo de errado em pleno Oceano Pacífico e, de imediato, decidiram investigar pormenorizadamente o que se passava.

MASTER SYSTEM

JAMES BOND: THE DUEL/ DOMARK

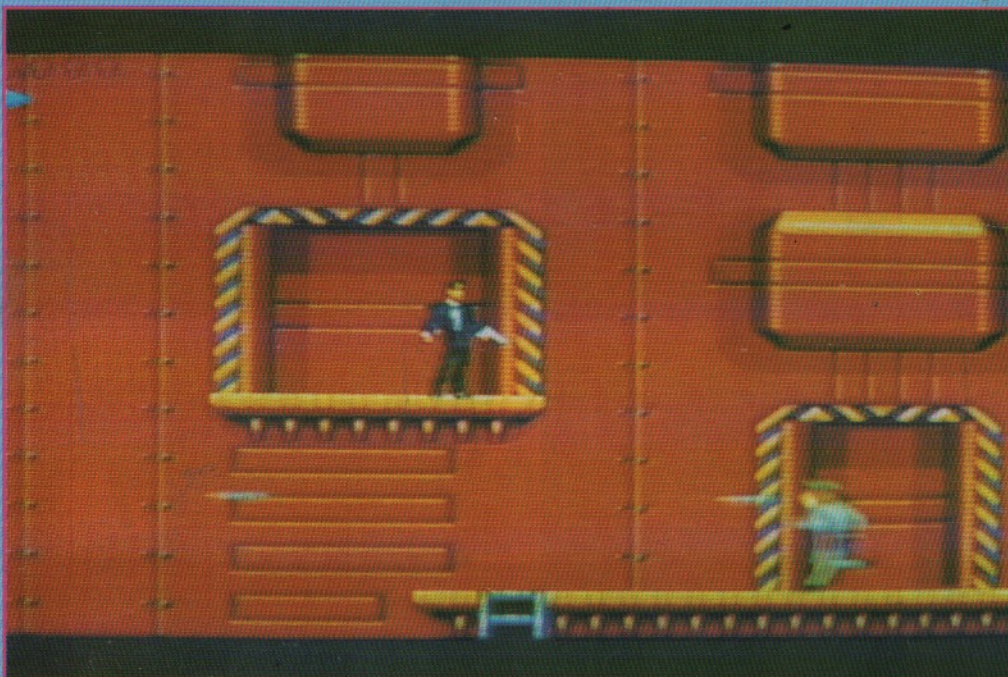
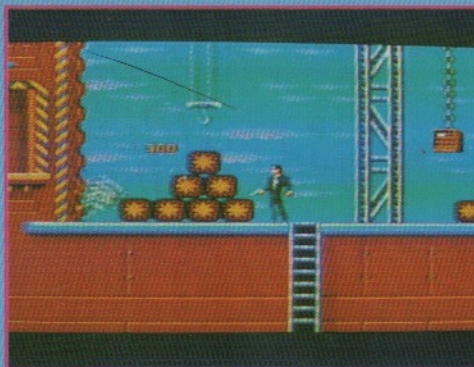
Tipo: acção

Nº de jogadores: 1

Nº de continuações: 2

Nº de níveis: 4

PVP: 9.900$00

GRÁFICOS	64%
SOM	60%
JOGABILIDADE	71%
TOTAL	65%

MISSÃO PARA ESQUECER

James Bond foi morto nesta missão porque todo o espectáculo que envolve os já conhecidos filmes do agente revela-se pouco aproveitado no jogo.

Em meu entender, a jogabilidade é aceitável mas os gráficos são muito pobres, sempre acompanhados pelo estilo de música "Bond" que poderia ter sido substancialmente melhorada.

Reporter X

E descobriram que um grande senhor do crime havia construido uma ilha artificial que servia como base de lançamento para os seus malvados planos contra a humanidade. Em suma, o plano consistia em lançar para o espaço um vai-vem apetrechado com um poderosa estação laser capaz de destruir qualquer alvo terrestre.

Como sempre, a solução para o caso passa pela chamada do agente mais famoso do mundo da contra-espionagem. His name is James Bond.

GAME BOY

DARKWING DUCK/CAPCOM

Tipo: plataformas
Nº de jogadores: 1
Nº de níveis: 7
Nº de continuações: suficientes
Dificuldade: joga e verás
PVP: 8.600$00

GRÁFICOS	85%
SOM	85%
JOGABILIDADE	85%
TOTAL	85%

O PATO JUSTICEIRO

O herói deste jogo, Darkwing Duck, é uma vedeta dos desenhos animados da Disney, bem conhecida, que agora nos chega num divertido jogo para a Game Boy.
A história do jogo começa com uma misteriosa onda de crimes a assolar a cidade do nosso herói. Os crimes são da autoria da terrível organização F. O. W. L., de que fazem parte os seguintes vilões: Liquidator, Quacker Jack e Wolfduck, entre outros. Estes três foram vistos a pilhar diversas zonas da cidade.
Acredita-se que estes crimes fazem parte de um esquema da FOWL para tomar o controle da cidade de St. Canard. Cabe a ti a missão de fazeres com que isso não aconteça. O destino da cidade está nas tuas mãos e, para te ajudar na missão, aí vai um bom conselho: usa a capa para te protegeres dos ataques dos inimigos. Boa sorte.

UM PATO DIFÍCIL

Darkwing Duck é um jogo que, á primeira vista, não mostra aquilo que verdadeiramente vale. Parece fácil, mas não é — e ainda bem.
Este jogo apresenta uma boa qualidade a nível de gráficos e de som. Tudo razoável para um jogo de fazer perder as penas.

Kickboxer

FANTASIA TORNADA REALIDADE

O Pinball Fantasies assemelha-se a uma das máquinas de flippers de nova geração, com rampas e pequenas animações num painel electrónico. O jogo tem quatro mesas muito temáticas, cada uma com três ecrãs de altura, gráficos óptimos, música e efeitos sonoros mais que certos e bónus bastante originais e em quantidade, o que contribui paraa sua excelente jogabilidade.

EMOÇÃO DEMAIS...

Pinball. Que graça tem uma bola aos saltos de um lado para o outro, e controlar duas ou três tabelas para não a deixar cair num buraco? Onde estão os aliens, os tiros, as explosões, a acção ou, pelo menos, os puzzles? Eu, pelo menos, pensava assim até conhecer o primeiro jogo da Digital Illusions, o Pinball Dreams, e aperceber-me de que um jogo podia dispensar tudo isso e, mesmo assim, ter interesse.
Ainda não estava farto do Pinball Dreams quando apareceu o Pinball Fantasies com mesas novas. Agora chegou esta versão de CD32, com gráficos ainda mais coloridos, scroll ainda mais suave e música remixada. É emoção demais...
Esta versão de CD32 poderia ter mais quadros, pelo menos os do Pinball Dreams de oferta e, até — porque não? —, ter quadros interligados como o famoso Pinball Action.

Fernando Paulo

Se jogares com o joypad vais discordar da jogabilidade porque ele não se adapta muito bem a um jogo de Pinball. No entanto, quem tiver um teclado pode utilizá-lo porque o jogo suporta.

AMIGA CD32

PINBALL FANTASIES

Tipo: pinball

Nº de jogadores: 1 ou mais

Nº de bolas: 3

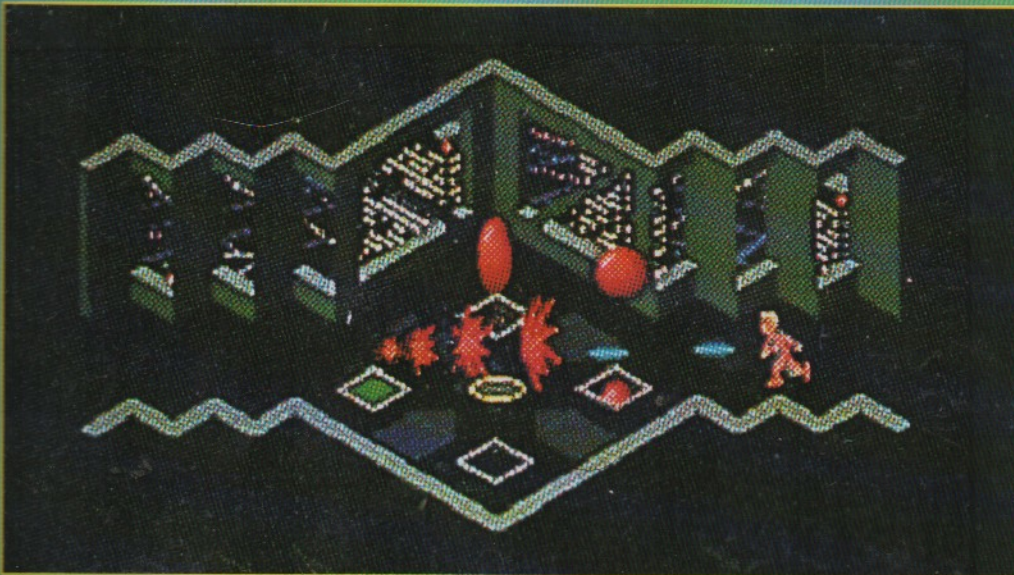
Nº de mesas: 4

PVP: 7.995$00

GRÁFICOS	83%
SOM	81%
JOGABILIDADE	82%
TOTAL	82%

A DEGENERAÇÃO DA GERAÇÃO/D

D/GENERATION™
VIRTUAL REALITY MEETS ACTION ADVENTURE

Com o nosso jetpack voamos a Ásia em comprimento desde a Finlândia, através dos Urais, para entregar uma encomenda num laboratório de pesquisa biotécnica da Genoq, em Singapura.
O ano é o de 2021 e o último protótipo de Neogen, a Geração D (ou D/Generation), perdeu o controlo. A nossa missão é entregar a encomenda pedida pelo cientista principal da Genoq momentos antes da sua última mensagem de pânico e da explosão que deixou o edifício em caos total. Os sistemas de segurança disparam contra tudo o que se move, deixando todos os empregados aprisionados ou mortos.
Para concretizarmos a nossa missão, temos de avançar do 80º para o 90º andar enfrentando os sistemas de segurança e as gerações anteriores de neogens.

DE CHORAR POR MAIS

Antes de dar a minha opinião sobre o jogo, há algo que gostava de explicar. Não é novidade para ninguém que o CD32 é praticamente um Amiga1200 com CD-ROM e um chip gráfico mais rápido. Portanto, é perfeitamente normal que saiam jogos de A1200 em CD para que os utilizadores de CD32 possa disfrutar deles mas, como é óbvio, estes jogos ficam em desvantagem quando comparados com os que são feitos a pensar nas capacidades do CD32.

O D/Generation é um desses jogos. Como ele existem mais, por vezes com mais gráficos, com um desenho animado, com música de CD — mas o jogo, em si, permanece quase o mesmo, razão porque não merece grandes pontuações. Este jogo, numa versão de A1200, deveria ocupar duas ou três diskettes (um CD tem a capacidade de quase 600 diskettes) e posso arriscar dizer que poderia ser igual à versão de CD32, que só tira proveito do joypad com um de seis botões.

O D/Generation é uma aventura com muita acção em 3D isométrico, a lembrar jogos do género do "Head over Heels" de Spectrum. Claro que, graficamente, é muito melhor, principalmente na animação que é bastante original e tem um certo humor. O som também está bom, com música muito atmosférica, apesar de pouco variada, e efeitos sonoros adequados. A jogabilidade, que é sem dúvida o ponto forte deste CD — graças a um bom enredo e à boa conjugação puzzle/acção — também não lhe fica atrás.

O jogo perde é na quantidade visto que, apesar dos seus mais de 120 quadros, acaba por "saber a pouco": só tem quatro tipos de inimigos (Geração A, B, C e D), além do equipamento normal de segurança e uma missão.

Em apenas quatro horas de jogo cheguei ao 85º andar e conheci três tipos de inimigos (mas gostei de cada segundo!). Esta falta poderia ter sido corrigida nesta versão de CD32 que oferece muito espaço para se usar a imaginação.

Finalmente, e de uma vez por todas, se esta fosse a versão da A1200 teria recebido uma pontuação total de mais de 90%.

Fernando Paulo

AMIGA CD32

D/GENERATION

VIRTUAL REALITY MEETS ACTION ADVENTURE

D/GENERATION

Tipo: acção/aventura

Nº de jogadores: 1

Nº de vidas: 5

Nº de níveis: 10 pisos

Nº de continuações: posição memorizável

PVP: 7.995$00

GRÁFICOS	79%
SOM	79%
JOGABILIDADE	82%
TOTAL	80%

O ESQUADRÃO WILDCATS

Ano: 2011. Localização: arredores de Uskudar, Turquia.
Após a 2ª guerra USA-Iraque em 1994 todo o mundo árabe interrompe as exportações de petróleo para os Estados Unidos. A bancarrota que se segue leva à secessão do Texas e ao fim da União. A maior parte dos governos ocidentais é arrastada no colapso económico e as suas forças armadas desintegram-se. No meio de um caos político, económico e social sobrevivem apenas algumas corporações multinacionais que alugam o pessoal militar desempregado como mercenários de modo a proteger os seus interesses, executando ataques militares contra corporações rivais.

O jogador faz parte de um grupo mercenário de pilotos de F-16's que opera a partir de uma zona discreta localizada na Turquia, o paraíso seguro destes mercenários do século XXI. No início do jogo, o nosso esquadrão - os Wildcats - são liderados pelo comandante James Stern. O comandante Stern rege-se por um rigoroso código de ética e apenas aceita missões que com ele não colidam.

AVENTURA E SIMULAÇÃO

Como se pode ter uma idéia pela introdução, o Strike Commander é uma mistura de jogo de aventura com a simulação de vôo. A parte relativa à aventura é muito bem conseguida, utilizando pequenas animações cinemáticas e proporcionando um extraordinário envolvimento no ambiente da acção. A minha participação na aventura começou, no entanto, por conseguir instalar o SC: o meu PC doméstico é um 386sx a 16MHz com 4Mb de RAM e 2 (dois!) Mb de espaço de disco disponível. Como os requisitos são um processador 486 (386dx no mínimo), 4 a 8Mb de RAM e 27 a 35Mb de espaço em disco, tive que desencantar um outro PC onde pudesse testar o SC.
A instalação em si também foi uma boa aventura. Apesar do programa de instalação ser razoável, o SC é extraordinariamente sensível à configuração de arranque da máquina (config.sys e autoexec.bat). Enfim, nada que algumas tentativas e uma consulta às últimas páginas do manual (este manual aparece já bastante bem editado e com uma tradução portuguesa cuidada - parabéns aos responsáveis) não resolvesse.

Excelência visual

A parte gráfica da simulação representa um salto qualitativo em relação às outras simulações disponíveis no mercado. As imagens das aeronaves e do terreno são das melhores que já vi.

☞

Os primeiros minutos com o jogo são invariavelmente passados num estado de admiração e sedução perante a beleza e o realismo da paisagem. Explosões, nuvens, mísseis com uma esteira de fumo: tudo revela um cuidado excepcional posto na parte gráfica.

O SC suporta uma nova vista de cockpit que considero dever passar obrigatoriamente a fazer parte de todos os novos simuladores. Esta vista permite olhar em volta, utilizando o joystick com o botão nº 2 pressionado, imitando na perfeição o acto de perscrutar o céu em busca de ameaças.

Jogabilidade?

E ainda restam dúvidas? O SC centra-se na acção, o que significa que os jogadores não devem esperar simplesmente um simulador de vôo. O SC é um jogo de acção/aventura com elementos de simulador de vôo.

A modelização do vôo é bastante aceitável, embora nalgumas situações seja bastante evidente uma simplificação dos parâmetros reais, de maneira a simplificar o jogo. A própria inteligência artificial que controla os pilotos inimigos também não é lá muito brilhante, mas atenção, convém não facilitar muito para não passar por alguns suores frios.

Aproximação final

O Strike Commander é o simulador para levar ao limite as nossas melhores máquinas actuais. Esqueçam as aplicações Windows e Multimedia. Se querem um desafio à altura para o vosso 486, este é o jogo! Uma máquina modesta pode tornar o SC numa experiência frustrante. O SC não é um simulador hiper-realista como o Falcon ou o Tornado. Centra-se sobretudo no (des)envolvimento da história e na acção de combate com muita adrenalina. Welcome Commander!

Alexandre Fonseca

PC

STRIKE COMMANDER

Design: Chris Roberts
Publicado por: Origin
Distribuição: Portidata
Suporta: VGA, placas de som SoundBlaster ou AdLib, joystick e teclado
PVP: 8.995$00

GRÁFICOS/SOM	9
DOCUMENTAÇÃO	7
REALISMO	8
ESTRUTURA	9
TOTAL	9

CORREIO

Ôi! O meu nome é Rui Pedro, tenho 17 anos e sou possuidor de um TurboGrafx. Vou agora tentar adquirir um Mega CD vendendo o T-Grafx. Mas, antes disso, participei no vosso concurso. Quem sabe??
Antes de mais, parabéns pela vossa revista, pois faltava em Portugal uma revista crítica aos jogos e, melhor de tudo, totalmente independente. Até agora, para estar a par das notícias e actualidades sobre videojogos, tinha de comprar revistas espanholas, já que não havia nada melhor (em Português). A revista "Jogosvideo" é sem dúvida a melhor nas bancas. Bem, vou agora terminar a carta mandando um montão de dicas para os possuidores das diversas consolas (ver página 44). Até breve!
Rui Pedro Sousa Costa
17 anos
Celorico — Joane
Famalicão

Esperamos continuar a merecer-te como leitor, Rui. O nosso esforço vai nesse sentido. Continua a escrever-nos, propondo novos assuntos ou ideias sobre o que podemos fazer para melhorar sempre.

O meu nome é Luís Miguel Costa. Sou um jovem que se interessa muito por jogos e não compreendo como um computador como o Amiga em Portugal não tem a sua revista, pois acho que em termos de jogos e som não existe melhor, não falando dos gráficos. Claro, esta é a minha opinião. Gostaria de saber se há algum projecto ou alguma possibilidade de contactar alguém capaz de o fazer.
Também tenho um Nintendo mas não há comparação alguma entre ambos, como é lógico.
Estou a escrever e a pedir o favor de me responderem pelo seguinte motivo: isto aqui em Valença é uma vila pequena e somos só três amigos que temos este computador. Gostaríamos de trocar jogos com outro pessoal de fora, conhecer as novidades e as técnicas de muitos jogos.
Para comprar um jogo temos que nos deslocar para muito longe, e uma revista era uma ajuda muito grande. Até mesmo para trocar opiniões de jogos e miles de coisas mais.
Em conjunto, até temos bastantes jogos, mas queremos sempre mais. E, é claro, existem miles de jogos para o Amiga, mesmo programas, e as demonstrações de efeitos são de morte.
Parabéns pelo vosso trabalho, mas seria melhor se o fizessem para o Amiga também. Espero a resposta.
Luís Miguel Gonçalves da Costa, 20 anos
Valença

Como vês, Luís Miguel, ainda antes de recebermos a tua carta já o Amiga começava a ser uma presença obrigatória nesta tua revista. Vamos tentar abrir a análise de jogos a outros modelos, além da CD32. Fica atento. Entretanto, vais passar a ter a partir de agora a hipótese de trocar jogos com pessoal de todo o país, através do cupão "Topa os Saldos". Preenche, recorta e manda.

Olá, Jogosvideo!
O meu nome é Bernardo Jardim e tenho 13 anos. Tenho uma Master System II e penso em comprar a Mega Drive.
Para já, queria vos felicitar pela revista. Eu já conhecia a Jogosvideo em espanhol (Hobby Consolas), e comprava-a todos os meses. Vejo que seguiram os seus passos. Escrevem muito bem os artigos (já agora, "jogabilidade" é com "o" ou com "u"?), mas fiquei muito desiludido quando fui ver às últimas páginas e não encontrei o "Top 10" de jogos de cada consola. Depois pensei: "É a primeira revista e, normalmente, são as piores (veja-se, por exemplo, a Megaforce)"
Bom, de qualquer maneira, o melhor são as entrevistas dos jogos. O Reporter X e o Kickboxer são óptimos comentadores!
Espero que a revista melhore! Mando-vos umas fotografias dos meus recordes de tempo no Sonic II da MS, uma delas corresponde ao 1º acto do 1º nível, e a outra pertence ao 1º acto da "Aqua Lake Zone".
Vou-lhes fazer algumas perguntas que gostava que publicassem na revista:
1 - Quando é que a Neo Geo aparece em Portugal?
2 - Quando vai sair o jogo "Eternal Champions" para Mega Drive?
3 - A Sega vai fazer alguma consola nova?
Boa sorte e Bom Natal!
Continuem no bom caminho.
É verdade!, já me esquecia: sou o sócio 662 do Clube Sega.
Bernardo Manuel Gamito Jardim , 13 anos
Setúbal

Obrigado, Bernardo, pelos teus cumprimentos. Uma secção de Tops é indispensável nesta revista. Mas queremos que sejam vocês a elaborá-la. Envia-nos as tuas preferências o mais rápido possível. Quanto às perguntas que nos fazes, aí vai:
1- Não existem informações seguras sobre o aparecimento da Neo Geo no nosso país. Há que esperar para ver.
2 - A Sega prevê ter o "Eternal Champions" à venda no final deste mês de Janeiro ou no início de Fevereiro. Tem paciência...
3 - Está ainda em fase de projecto a consola Saturno 32. Se fosse a ti, não me preocupava muito com ela. Pois se já temos a Mega CD!

Olá!
Eu sou o Nuno André Gomes Bernardo e vivo na Rua Pêro Alvito, 4º A, 2400 Leiria, tel. 044/26341. Tenho 10 anos e nacionalidade portuguesa.

Óptimo, Nuno André. Continua a escrever-nos.

Eu, Bruno Filipe, escrevo para vocês a felicitar-vos por esta revista espectacular que é a "Jogosvideo" e espero que ela saia durante muitos anos e nos traga sempre novidades espectaculares.
Eu, durante 15 dias a partir do dia 6 vou para um hospital para ser operado, portanto não saberei os premiados para quem vão a Mega CD e os 50 relógios. Portanto eu desejo desde já muitos parabéns aos premiados.
Vocês deverão pensar que eu sou muito pessimista mas irão ver que tenho razão porque

eu nunca tenho sorte nos concursos (...)
Escrevo-vos mais para vos felicitar pela vossa espectacular revista do que tentar ganhar alguma coisa, mas mando tamém o cupão para ver se a minha sorte muda.
Adeus deste vosso amigo e apreciador de boas revistas de jogos como é a "Jogosvideo".
Bruno Filipe Neves Ferreira
14 anos
Fânzeres, Gondomar

Bruno, o facto de teres de passar por uma hospitalização não impedia que fosses informado se viesses a ganhar a Mega CD. Nós até ta levávamos à cama, se fosse preciso. Não tens de ser pessimista em nenhum sentido porque, como sabes, quase ninguém ganha prémios. Os premiados pertencem sempre a uma pequeníssima minoria de gente. Tu tens feito parte da imensa maioria dos não-premiados. Pode ser que isso mude... Entretanto, esperamos, sinceramente, que te recomponhas o mais cedo possível.

Olá!
Eu sou o João e quero dar-vos os parabéns pela excelente revista que criaram. Sou sócio do Clube Sega, o qual me mandou um panfleto com a capa da "Jogosvídeo" nº 1 a anunciar o seu lançamento. Como sou um assíduo comprador de revistas de videojogos, quer nacionais, quer estrangeiras, corri logo ao quiosque mais perto, com medo que a revista esgotasse, como é hábito acontecer por aqui. Devo dizer que fiquei surpreendido ao ver a revista. Tem boas reportagens, excelentes classificações e boas críticas aos jogos. Creio que os vossos especialistas desempenham um bom trabalho. Porém, tem o problema de todas as revistas (ou quase todas): tem poucas páginas, embora que bem aproveitadas.
Acho que deviam ampliar a vossa revista. Deviam dar mais espaço à secção "Topa os truques"; deviam criar uma secção de correspondência entre os leitores, sobre trocas, vendas, etc.; criar uma secção de "perguntas e respostas", ou seja, possíveis dúvidas que possam haver entre os leitores, esclarecidas em duas ou três páginas; por fim, acho que faz falta uma lista de êxitos para as diferentes consolas.
Sou possuidor de uma Mega Drive e de uma Game Gear e tenho os seguintes jogos: para a Mega Drive tenho o Sonic, Mega Games I (inclui Itália 90, Super Hang-on e Columns), Bio Hazard Battle, Mercs, Desert Strike, David Robinson's Supreme Court, Fatal Fury, Jurassic Park e Street Fighter II. Para a Game Gear ainda só tenho Sonic, Sonic 2 e Streets of Rage II, embora já tenha experimentado muitos outros.
Tenho ainda montes de truques e dicas (ver pág. 44). Gostava de ver os meus truques publicados na vossa secção "Topa os Truques"...
João André França Vieira da Cunha
15 anos
Águeda

Olha, João. Todas as propostas que nos fazes já tinham sido pensadas por nós, como podes ver por esta edição. Obrigado pos todos esses conselhos. Assim, ficamos com a certeza absoluta de que temos as mesmas ideias dos nossos leitores. E que, por isso, lhes agradamos.

Olá!
Chamo-me Ricardo Manuel, tenho 14 anos e sou maluco por jogos de vídeos. A minha consola preferida é a Super Nintendo, mas tenho que me contentar com o meu Game Boy e com a Mega Drive do meu primo. A minha morada é: Rua de António Carneiro, 400 - 3º, 4300 Porto.
Escrevam-me se quiserem saber alguns truques para qualquer consola.
Ricardo Manuel Pimenta Ramos
14 anos
Porto

Pois bem, Ricardo, são "malucos" como tu que põem o mundo dos videojogos a girar. Junta-te a nós, os malucos da "Jogosvideo", e vais ver as maluquices que vão acontecer por aí...

Se queres vender, comprar ou trocar alguma coisa, ou se tens algo a comunicar aos restantes leitores desta tua revista, preenche o cupão abaixo, recorta (ou fotocopia, caso não queiras estragar a página) e envia num sobrescrito para Revista JOGOSVIDEO "Topa os Saldos" Rua Arqt. Marques da Silva, 124 - 3 dtº 4100 PORTO

❑ **COMPRO** ❑ **TROCO** ❑ **VENDO** ❑ **VÁRIOS**

TEXTO ____________________

Nome ____________________
Morada ____________________
CP ____________________
Telef. (refere o indicativo)

*** Esta secção destina-se a facilitar o intercâmbio entre os leitores, não admitindo anúncios de carácter comercial**

CORREIO

Olá, Porto!
Fala o Gonçalo e gostava de saber umas informações sobre o Master System. Existe o Street Fighter para Master System?
Existe também o Streets of Rage (I ou II) ou o Fatal Fury para Master System? Se não souberem, paciência, mas se me souberem responder agradecia.
PS: Se não souberem respondam na mesma para eu ficar informado caso não exista. E para já, gostava de saber os preços dos jogos. Mandem-me também o vosso telefone. Eu sei que é pedir muito mas agradecia que me respondessem.
Gonçalo Ribeiro Lopes Ribeiro, 14 anos
Amadora

Olá, Gonçalo. Infelizmente, não existe ainda nenhuma versão Street Fighter para a Master System, nem Fatal Fury. Quanto ao Streets of Rage I e II só existe no estrangeiro, o que significa que pode muito bem chegar a Portugal mais cedo ou mais tarde.

Olá, Sonic!
Eu chamo-me Fernando Paulo e tenho 14 anos. Tenho uma Master System e seis jogos. Tenho umas revistas da Sega e agora tenho outra que acabei de comprar. Neste Natal, a minha mãe prometeu comprar uma cassete para eu jogar na Master, mas o que eu gosto mais era de ter uma bela Mega Drive. Já pedi aos meus pais mas não me compram porque é muito caro. Eu até já participei num concurso de rádio que tinha como prémio a Mega Drive mas não me saíu o prémio. Agora participei no concurso Mega CD. Gostava tanto de ter uma Mega Drive como os meus amigos. Mas não foi por isso que te escrevi, mas sim para revelar uns truques meus conhecidos (na pág. 44).
Eu sou sócio da Sega nº 9620 e também 13970.
Feliz Natal para o Sonic e bons jogos.
Fernando Paulo Gonçalves, 14 anos
Pico, Açores

Ora bem, Fernando Paulo. A "Jogosvideo" é uma revista que gosta de fazer concursos para os seus leitores. Quem sabe se não vamos sortear uma Mega Drive, um dia destes? E pode ser que tenhas sorte...
PS. Sabes, Fernando, infelizmente para nós, o Sonic não mora aqui. Mas podes ficar descansado, porque ele a esta hora já leu a tua carta. A sério.

NOTA:
Sempre que enviares truques para a nossa secção TOPA OS TRUQUES, tenta escrever com a máxima clareza para não haver enganos.

Ganha uma cassete de vídeo. É fácil! Para participar só tens de responder às três questões que colocamos. Temos 40 cassetes para sortear.

1ª - Quais são para ti os cinco melhores jogos da Sega?

2ª - Que consola possuis?

3ª - Indica uma secção que consideres indispensável numa revista como a JOGOSVÌDEO.

Preenche o cupão abaixo, escreve nele as respostas com letra legível, recorta, cola num postal dos CTT e envia para:

Revista JOGOSVÍDEO CONCURSO SONIC SUPERSÓNICO
R. Arq. Marques da Silva, 124 - 3º Dtº - 4100 PORTO

NOME ______________________

IDADE ________ DATA DE NASCIMENTO ________

MORADA ______________________

CP ________ TELEFONE ________

1º ______________________

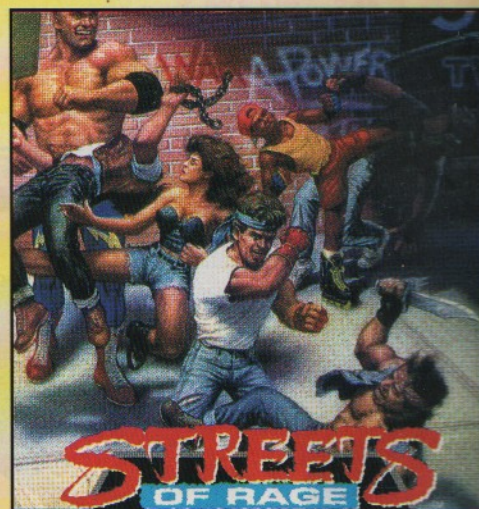
2º ______________________

3º ______________________

topo OS TRUQUES

TINY TOON ADVENTURES
(SUPER NINTENDO)
Nível difícil
fase 1: Plucky Duck - Babs Bunny - Bookworm
fase 2: Road Runner - Montana Max - Elmyra
fase 3: Gogo Dodo - Shirley - Sweetie
fase 4: Bookworm - Plucky Duck - Babs Bunny
fase 5: Gogo Dodo - Calamity Coyote - Road Runner
fase 6: Montana Max - Babs Bunny - Sweetie

TINY TOONS
(MEGA DRIVE)
Password para os últimos níveis:
RQBB TXZW ZKBB
TXZW ZGMQ.

STREETS OF RAGE II
(MEGA DRIVE)
Mal comeces o jogo, volta atrás e apanharás uma vida. No boss do 3º nível, apanha o sabre e manda-lhe de cada vez que aparecer, sem saír do sítio. Morrerá num instante.

AX-BATTLER
(GAME GEAR)
Usa esta password para obteres uma agradável surpresa: KADB BMCM NPLM DLBE
Ricardo Manuel Pimenta Ramos, 14 anos Porto

SUPER MARIO 3
(NES)
No fim do nível 1.3 encontras um bloco branco. Salta para cima dele até caíres no Background. Vai para trás do cenário preto e encontrarás um apito que te será útil.
Radicalmente, Kiko
12 anos, na maior

SONIC 2
(GAME GEAR)
Quando na apresentação aparece o Tails a correr, carrega baixo, 1, 2 e start, sem nunca largar, até ouvires um som. Depois larga todos os botões e carrega start. Assim poderás aceder a qualquer nível.
João André França Vieira da Cunha
15 anos. Águeda

BATTLETOADS
(GAME BOY)
Para conseguir cinco vidas extra carrega-se nos botões: A, B, baixo e Start.
Álvaro Rui Cristóvão
13 anos, Braga

topo OS TRUQUES

FATAL FURY
(MEGA DRIVE)

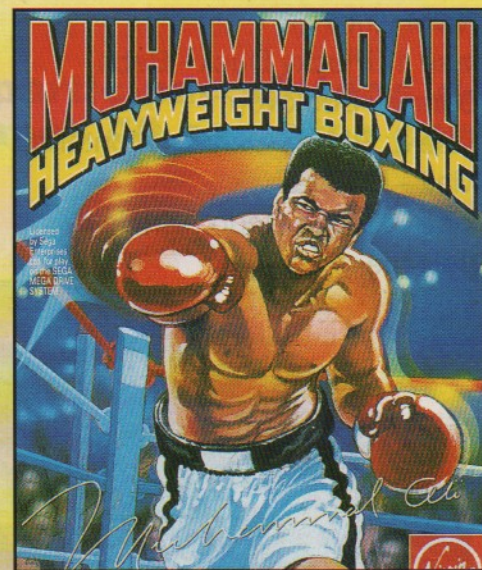
Quando aparecer o ecrã a dizer quantos créditos têm, fiquem a carregar para cima e depois carreguem nos botões A, B, C, simultaneamente; larguem os três botões e carreguem outra vez. Os créditos aumentarão sempre que fizerem o truque.
Bernardo Manuel Gamito Jardim
13 anos
Setúbal

TOM AND JERRY
(NINTENDO)
No quadro de apresentação, carrega direita, direita, cima, esquerda, cima, direita, baixo, B, A, select, start, start. Terás vidas infinitas.

BATTLETOADS
(NINTENDO)
No quadro de apresentação, pressiona simultaneamente baixo, A, B e start. Se tudo correr bem, ouvirás uma explosão e em vez de três vidas terás seis. Podes fazer o mesmo sistema quando aparecer "continue".

CAPTAIN PLANET
(NINTENDO)
Passwords
nível 1-2: 763754
" 2-1: 955783
" 2-2: 637511
" 3-1: 148574
" 3-2: 786565
" 4-1: 920272
" 4-2: 799274
" 5-1: 344551

ANOTHER WORLD
(SUPER NINTENDO)
Passwords
nível 2: HTDC
" 3: CLLD
" 4: LBKG
" 5: XDDJ
" 6: FXLC
" 7: KRFK
" 8: KLFB
" 9: TTCT
" 10: HRTB
" 11: BRTO
" 12: TFBB
" 13: TXHF
" 14: CKJL
" 15: LFCK

MUHAMMAD ALI'S BOXING
(MEGA DRIVE)
Passwords
0075B7CZ
0K72BNCZ
0K7WB4CZ
007BBNCZ
00K7CBCZ
0K74BBCZ

LOTUS TURBO CHALENGE
(MEGA DRIVE)
nível NIGHT
código SLEEPERS
nível FOG
código HERBERT
nível SNOW
código BUSINESS
nível DESERT
código APPLE PIE
nível INTER STATE
código STANDI SAL
nível MARSH
código MALLOW
nível STORM
código TEA CUP

TERMINATOR

(MASTER SYSTEM)
Quando aparecer a palavra "Terminator", pressiona o botão 2 e 1 um durante um bom bocado de tempo. Verás que a imagem se põe negra por um bocado. Pressiona então esquerda, esquerda, cima, cima, direita, direita, baixo, baixo e poderás começar no nível que desejares.

DESERT STRIKE

(MEGA DRIVE)
Passwords
2ª campanha: VQAZEKC
3ª campanha: VLLEKTC
4ª campanha: EEPOTRF
Para obteres dez vidas introduz esta password: BQQQAEZ e depois introduz a password da campanha desejada.

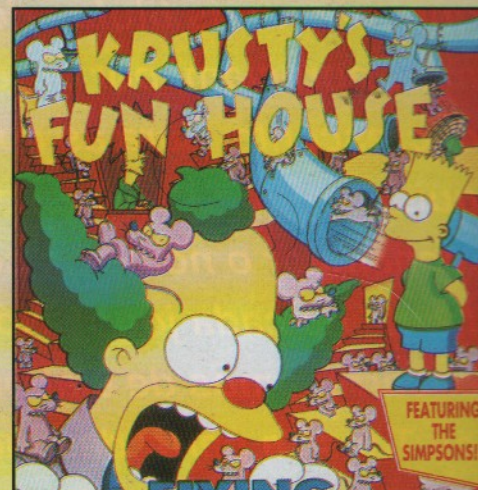
WONDER BOY III

(MASTER SYSTEM)
Com o seguinte código 3YGU PY2 2Y7K NRR teremos acesso a todas as armas, escudos e armaduras existentes no jogo. Estas dicas foram retiradas da revista espanhola "Hobby Consolas" nº 21. Boa sorte!
Rui Pedro Sousa Costa
Joane - Famalicão

JURASSIC PARK

(MEGA DRIVE)
Passwords para o jogo do Dr. Alan Grant
2º nível: central eléctrica
22PAI02R
3º nível: rio
43ARH02V
4º nível: casa das bombas
66VR0028
5º nível: Canyon
8V3VI4AP
6º nível: volcano
AVVV66AT
7º nível: centro de visitantes
CVFVO8A3 Neste último nível, para matar os dois últimos dinossauros deves cair entre eles os dois e atirar três ou quatro bombas vermelhas para que os esqueletos caiam em cima deles, matando-os. Mas, cuidado! Deves desviar-te dos ossos que caem, ou ficarás esmagado.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

(SUPER NINTENDO)
Escreve a password (espaço) Joshua (espaço) e poderás abrir qualquer porta.
Prince of Persia
(GAME BOY)
Para atingires o último nível, basta introduzir a seguinte password: 770 27514.

Topa OS TOPS

Os estimados redactores desta revista, Kickboxer e Reporter X, apresentaram uma votação dos jogos que mais apreciam para as seis consolas Sega/Nintendo e criaram a nossa secção "Topa os Tops".
Esta secção vai, agora, passar a ser feita por vocês, leitores. São vocês que votam a partir de hoje, enviando as vossas preferências de jogos para Revista JOGOSVIDEO - "TOPA OS TOPS" - Rua Arqt. Marques da Silva, 124 - 3º Dtº 4100 PORTO.
Atenção! Vocês não têm de votar em todas as consolas, nem de eleger 10 jogos para cada uma delas. Basta que refiram os títulos dos jogos que mais apreciam, por ordem decrescente, para as consolas que quiserem (não se esqueçam de mencionar o nome da consola à frente de cada jogo). Nós cá nos encarregamos de elaborar a "Topa os Tops" a partir das indicações que vocês nos derem. Topam?

GAME GEAR GAME BOY

SONIC THE HEDGEHOG 2

#	Jogo	Consola
1	Sonic 2	GG
2	Super Mario Land II	GB
3	Mortal Kombat	GG
5	Castlevania II	GB
6	Streets of Rage II	GG
7	Double Dragon II	GB
8	Chakan	GG
9	R. C. Pro Am	GB
10	Shinobi II	GG

MASTER SYSTEM NES

1 - Super Mario II	Nes
2 - Sonic 2	MS
3 - Nemo	Nes
4 - Out Run	MS
5 - Asterix	MS
6 - Star Wars	Nes
7 - Mortal Kombat	MS
8 - The Return of Joker	Nes
9 - Renegade	MS
10 - Bart vs the S. M.	Nes

MEGA DRIVE SUPER NINTENDO

1 - Flashback	MD
2 - Starwing	SNes
3 - Jungle Strike	MD
4 - Batman Returns	SNES
5 - F1	MD
6 - Pilotwings	SNes
7 - Micro Machines	MD
8 - F-Zero	SNes
9 - Mortal Kombat	SNes
10 - Mortal Kombat	MD

CONCURSO MEGA CD

E O VENCEDOR É...

O Nuno Filipe Gonçalves Martinez Eloy, de 14 anos, morador no Prior Velho, em Sacavém. Parabéns, Nuno! Toca a jogar nessa espectacular Mega CD...

Os 50 relógios Sonic foram para:

- **Sérgio Ricardo Pinto Marques,** 12 anos, do Louriçal
- **Pedro Eduardo D. S. Moreira,** 11 anos, do Porto
- **Pedro Miguel F. Gonçalves,** 14 anos, de Viana do Castelo
- **Hugo Romão Ribeiro,** 9 anos, de Lisboa
- **Cláudia R. Fernandes Aguiar,** 4 anos, de Odivelas
- **António M. N. Policarpo,** 29 anos, de Matosinhos
- **Carlos André Parreira Matias,** 13 anos, Alcácer do Sal
- **João Gonçalo Tinoco Torres** Lopes, 10 anos, de Coimbra
- **Marcos R. Borges de Almeida,** 19 anos, do Porto
- **Gonçalo Machado Casqueiro,** 10 anos, de Peniche
- **José António Abelha Carvalho,** 25 anos, de Santa Maria da Feira
- **Luís Alexandre Vieira Serina,** 15 anos, de Olhão
- **Manuel S. B. do Amaral Semblano,** 18 anos, da Parede
- **Vitor Miguel Freitas Santos,** 7 anos, de Vila Nova de Gaia
- **Eduardo Filipe Almeida Costa,** 14 anos, do Porto
- **Carlos Alberto Cruz Santos,** 14 anos, de Odivelas
- **Ricardo Pedro A. S. F. Carneiro,** 14 anos, de Vila Real
- **Pedro Alexandre Leitão Grave,** 20 anos, de Abrantes
- **João Manuel Nunes Rocha,** 23 anos, de Algueirão
- **José Luciano do Vale Cerqueira,** 20 anos, de Ermesinde
- **Hugo Casanova Lage,** 11 anos, de Loures
- **Flávio Alexandre F. Lagariço,** 11 anos, da Ericeira
- **Sérgio Miguel de Azevedo P.,** 12 anos, de Vilar do Andorinho
- **Alfredo Hugo Santos Couto,** 13 anos, de Espinho
- **Bruno Miguel Cavaco Cunha,** 14 anos, de Queluz
- **André Gonçalo Castanheira,** 10 anos, da Cova da Piedade
- **Inês da Cruz Fernandes,** 13 anos, de Faro
- **Miguel Ângelo Alves Moura,** 21 anos, de S. Mamede de Infesta
- **Pedro Manuel O. C. Raimundo,** 15 anos, de Castelo Branco
- **João Carlos F. da Silva Pereira,** 35 anos, de Cascais
- **Daniel Cavaleiro B. de Freitas,** 11 anos, de Lisboa
- **Gonçalo Filipe Fidalgo,** 13 anos, de Coimbra
- **Frederico Ferreira,** 9 anos, de Oeiras
- **Romeu Alexandre Alves da Silva,** 9 anos, de Coimbra
- **Jorge André P. M. Borges Sousa,** 8 anos, Coimbra
- **João Manuel Simões M. Luís,** 22 anos, da Mealhada
- **André do Carmo T. Mourão,** 11 anos, de Almada
- **Ana Marta Dias M. Almeida,** 16 anos, de Lisboa
- **Ana Patrícia de Oliveira Lopes,** 14 anos, de Lisboa
- **Rui Pedro Coelho D. Sousa Ferreira,** 8 anos, da Nazaré
- **João José Jorge Bento,** 13 anos, de Valença do Minho
- **Rui Manuel Ramos Soares,** 14 anos, de Esmoriz
- **Luís Fernando de Carvalho Silva,** 25 anos, de Valpaços
- **Andreia Catarina R. Pereira,** 12 anos, do Montijo
- **Carlos Alexandre Araújo,** 14 anos, da Parede
- **Nuno Filipe Meneses Lopes,** 10 anos, de Viseu
- **Miguel João C. da Rocha Ribeiro,** 17 anos, de S. Mamede de Infesta
- **Pedro Alexandre dos S. Gante,** 22 anos, de Coimbra,
- **Erica Castro Souto Caraça,** 13 anos, de Almada, e
- **Filipe Pereira de Lima,** 15 anos, de Ponte de Lima

O Concurso MEGA CD (nº 82/93 do Governo Civil do Porto), que a revista "JOGOSVIDEO" levou a efeito com a colaboração do Clube Sega, decorreu pelas 18.30 horas do dia 17 de Dezembro de 1993. Na presença de um representante do Governo Civil, foram inseridos na urna um total de 850 cupões previamente admitidos ao concurso. Eliminados ficaram 16 cupões — 12 por excederem o prazo de envio (10 de Dezembro) e quatro por terem sido falsificados. Os contemplados com os 51 prémios foram notificados pelo telefone e através dos CTT.
O prazo para reclamação dos prémios termina no dia 17 de Março de 1994, data a partir da qual os prémios não reclamados serão colocados à disposição do Governo Civil do Porto.

A "PIRATARIA" nos videojogos começa a ser um problema de peso e que importa denunciar.
De facto - e como todos sabem - a SEGA é uma empresa idónea, de grande prestígio internacional, que tem apostado, com inegável sucesso, no lançamento e desenvolvimento dos seus produtos, para poder garantir as melhores condições - em qualidade e preço - a todos os seus clientes e consumidores.
Para conseguir, a SEGA investe muitos milhões de contos todos os anos:
1. Na pesquisa e investigação para o desenvolvimento de novos projectos e na melhoria constante dos seus produtos;
2. Na compra de licenças de filmes e livros de sucesso;
3. Na contratação dos melhores programadores técnicos para trabalharem na criação e desenvolvimento de videojogos de grande qualidade;
4. Na execução de grandes promoções e de atractivas campanhas publicitárias.

PIRATARIA, ACTIVIDADE CRIMINOSA

No entanto, oportunistas vários têm procurado - de forma irresponsável e muitas vezes ilícita - aproveitar-se do sucesso comercial obtido pela SEGA.
Daí que tenham vindo a surgir no mercado vários produtos piratas - consolas e cartuchos de jogos ilegais - os quais, embora "parecendo" mais baratos, não oferecem quaisquer garantias, tanto em termos de qualidade como em termos de assistência pós-venda.
Os piratas não correm riscos económicos porquanto se limitam a aproveitar - de forma não só desleal como completamente ilegal - todo o esforço desenvolvido pela SEGA, dedicando-se a vender consolas ou cartuchos de jogos conhecidos - a maior parte deles inacabados - com nomes e aparência que lembram os originais, vendendo-os a um preço mais barato que o dos produtos originais.

PERIGOSA ARMADILHA PARA O CONSUMIDOR.

Mas o preço dos produtos piratas que, em princípio, parece tão atractivo, não é mais que uma perigosa armadilha para o consumidor, que acaba sempre por ser (também ele) enganado.
De facto, os produtos piratas não oferecem qualquer tipo de garantia ou de assistência, nem tão pouco utilizam instruções traduzidas para português e se algum problema acontece - e os riscos são grandes nos produtos piratas - o consumidor acaba por ver perdido (quase) todo o seu dinheiro. E o que é mais grave é que o dinheiro pago pelos produtos piratas acaba, na maior parte das vezes, por se perder nas redes dos traficantes internacionais de videojogos, não sendo utilmente re-investido (quem sabe, talvez seja aplicado nalguma luxuosa mansão nos arredores de Hong Kong).
Por outro lado, a SEGA deixa de ter benefícios, porquanto necessita das vendas das suas consolas e videojogos para poder continuar a investir em mais e melhores produtos. Os piratas põem assim em risco a própria SEGA, que pode deixar de ser uma empresa rentável... e acabar com o desenvolvimento de consolas e jogos cada vez melhores.
Importantes conclusões se podem extrair sobre este grave problema.
Em primeiro lugar, a pirataria comercial é um crime, pelo que quem compra produtos piratas está a ajudar a fomentar uma actividade ilegal.
Em segundo lugar - e talvez o mais importante - comprar produtos piratas significa correr riscos e acabar com o fascinante mundo das consolas e dos videojogos.
Finalmente... e porque quem te avisa teu amigo é...
Diz "não" à pirataria e exige sempre a garantia SEGA.

Razões para não comprares produtos "piratas"

1. Se comprares uma consola pirata e se tiveres problemas... tu sabes que só podes reclamar ao muro das lamentações!

2. Os jogos e cartuchos piratas são, normalmente, produzidos com plástico da pior qualidade, cartão barato e as embalagens são, na melhor das hipóteses, fotocópias a cores.

3. As instruções dos jogos e cartuchos piratas ou... não existem ou... obrigam-te a aprender japonês (ou filipino) por método rápido.

4. Os cartuchos piratas só contêm, na maioria das vezes, as primeiras fases dos jogos... e tu tens de acabar de jogar antes de começar o melhor do jogo!

5. Não sabemos se corres mais riscos usando um cartucho pirata numa consola original ou usando um cartucho original numa consola pirata. O que te poderá então acontecer se tanto o cartucho como a consola forem piratas?...

6. Se comprares produtos piratas, tu estás a impedir que a SEGA tenha algum benefício... pelo que haverá menos investimentos nos seus jogos e produtos.

Razões para comprares produtos originais SEGA

1. As consolas e jogos originais da SEGA oferecem-te a garantia dum serviço técnico permanente de assistência pós-venda, pelo que - no caso de algum problema ocorrer - a SEGA sabe sempre como resolvê-lo.

2. Os jogos e cartuchos originais da SEGA são sempre produzidos com material de primeira qualidade.

3. Os jogos e cartuchos originais da SEGA são sempre acompanhados dos correspondentes livros de instruções, com traduções em português.

4. Nos cartuchos originais da SEGA tu tens sempre jogos completos... embora tu nem sempre saibas como completar o teu jogo...

5. Se tens uma consola original e metes um cartucho original SEGA... tu tens a garantia de que tudo funciona perfeitamente!

6. Comprando produtos originais tu estás a contribuir para que a SEGA possa continuar a investir na criação e produção de mais e melhores jogos.

É MAIS FORTE QUE TU!

Exije sempre o selo de garantia

A MINHA MIÚDA ESTÁ UMA PILHA...